大众软件

2 上

1999 03

半月刊

Popsoft

(总第44期)



ISSN 1007-0060

03>

9 771007 006005

1999 03

转眼之间已是2月，做半月刊以来，感觉生活节奏比月刊加快了许多，日子唏哩哗啦地就过去了，春节快到了，也许春天就快要到了，可还看不见季节变换的动向。

2月CD是本刊CD首次附赠正式版的游戏，在此特别感谢杭州晶天公司的大力协作，能让本刊读者在低价享用本刊CD的同时能玩到《毁天灭地》这个游戏，也欢迎更多的软件开发商来和我们合作。

情人节即将到来，大家期盼的《心跳回忆背景设定》光盘却要拖期了，因为《心跳回忆》的繁体版中又发现了一些BUG，所以简体中文版也被迫顺延，我们会尽力赶工，力求在2月14日之前让大家拿到这份“纯纯的爱”。有许多读者来电问起《心跳回忆》，首先问的是：“真的是正式版么？怎么这么便宜？”在此郑重声明：这是绝无缩水的完全版。

对于去年增刊的讨论已经告一段落，编辑部已经开始筹划今年的增刊，这次的增刊我们还是准备做的和以往不同，在制作之前想先征求一下朋友们的意见：“你们想看到怎么样的增刊？”希望大家能给我们来信，如果建议被采纳，就会有意想不到的礼物！来信请注明“增刊筹备组”。

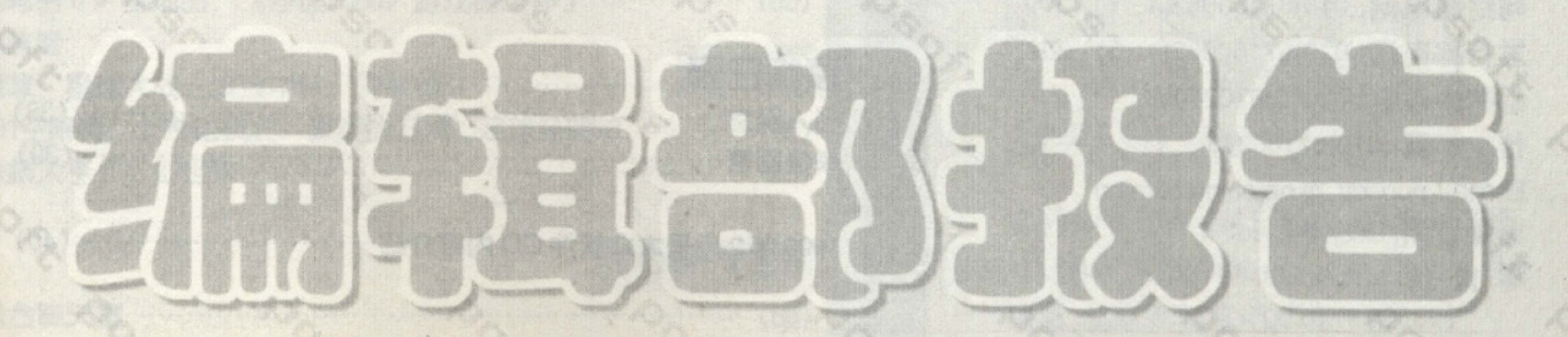
本刊和Ubi Soft合作的《魔法门VI完全攻略》已售罄，欲购买的读者请勿再往本社汇款。杂志社将会陆续推出热门游戏的攻略单行本，敬请关注。

有读者来信反映自从本刊改半月刊以来一直就买不到，因为本刊的印刷数量是以各地的订货量为准，社内通常不留余量，请读者诸君务必在当地书报摊预定，否则很可能只好等待合订本了。

坏消息:

曾在本刊刊载广告的乐之声电话游戏已被政府有关部门关闭，据悉，原因是有部分青少年学生玩电话游戏上瘾而导致家长上书政府部门。乐之声小组和本刊合作的大众软件热线也暂时停摆，我们正在寻求合作单位努力恢复大众软件热线。不太明白的是电话游戏居然也能上瘾，有一首歌说：“不是我不明白，是……”乐之声小组表示：他们将有可能往网络游戏方面做发展。

更大的麻烦在这里：1月上半月刊载的“游戏任务设计大赛”出了小错误：应该使用《魔法门英雄无敌II》编辑器，误为《魔法门VI》编辑器，事实上《魔法门VI》内没有编辑器！！本期读编往来对这个问题做了一下说明。在此透露一下：这个活动是和Ubi Soft的制作部门合作的，他们真正的目的是要发掘一批有游戏感觉的人才，有兴趣的玩家千万不要错过啊。



大众软件



2 上

1999.03

(总第44期)

POPSOFT

主管单位:中国科学技术协会

主办单位:中国科学技术情报学会

编辑出版:《大众软件》杂志社

社　　长:关家麟

副 社 长:林菁　刘贺和(常务)　高庆生

主　　编:高庆生

副 主 编:袁聿纲

法律顾问:陆智敏

编 辑 部:袁聿纲(主任)　常胜(副主任)

李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎

王刚　王晨　郭新宇

美术编辑:邹屹　宋爱军　范长峰　周元昀

本期责编:王旭

封面设计:范长峰

广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹

发 行 部:陈志刚(主任)

特约读者服务部:晶合顺达计算机公司

张友利(总经理)

印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号:ISSN 1007-0060

CN11-3751/TN

发　　行:河北省廊坊市邮电局

订　　阅:全国各地邮局

邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)

国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)

国外发行代号:6209M

广告许可证:京崇工商广字第0036号

邮政编码:100051

通信地址:北京和平门邮局3056信箱

广告部电话:(010)67150982(4、5)-203

采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207

网络组电话:(010)67150982(4、5)-209

发行部电话:(010)67150982(4、5)-202

邮购中心电话:(010)67024050

传　　真:(010)67150983

E-mail:popsoft@netchina.com.cn

出版日期:1999年2月1日

零 售 价:人民币5.00元

港币10.00元

美元3.59元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

读编往来

目 录



光盘目录

余音绕梁：
WHO WILL SAVE YOUR SOUL
YOU'RE MAKIN'ME HIGH
少女的祈祷
瞬间幻想选段
攻略指引：
看攻略——探宝奇兵Ⅱ（Lode Runner Ⅱ）
杀手学堂：
杀手教程——圆梦
本期光盘附送《毁天灭地》正式版

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯毅 陆强 罗曜
李靖 蔡旋 任良
大胖子

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居（100029）

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

第七届北京家用电脑及软件展览会开幕

1999年第七届北京家用电脑及软件展览会由于某些因素延期到1999年2月4日至8日在中国国际展览中心举行。该展览会主要面对个人消费者和大、中、小学生，观众超过6万人次，在展览会期间之后形成了个人电脑产品的销售高峰，对计算机的普及应用起到积极的推进作用。本届展览会由中国电子进出口总公司、北京市海淀区商会科技计算机商会联合主办，汇集了国内尤其是中关村地区的众多知名计算机软、硬件及网络厂商，主要有联想、柏安、超群、彼岸、万思帝、先成、国合、爱必得、恒生、建峰、沐泽、科利华、急先锋等公司。



本刊记者



光荣重返中国，第三波全力引进

日本光荣(KOEI)公司是一家非常著名的游戏开发商，它创立于1978年，产品包括《三国志》系列、《大航海时代》系列、《信长之野望》系列、《英杰传》系列、《水浒传》系列、《苍狼于白鹿》系列等著名作品。为了让广大玩家能够玩到这些经典游戏，第三波软件(北京)有限公司正式和光荣公司签订了协议，从1999年开始全线代理光荣的产品。首批产品从《三国志》系列和《英杰传》系列开始，陆续推出其简体中文Windows 95/98版作品，其中《三国志IV》的简体中文珍藏版将在春节前推出。

本刊记者

冠群1998业绩骄人，同比增长50%

1998年是冠群(CA)公司在中国市场举措频频的一年，5月份CA公司将设立在北京的办事处扩展为CA中国有限公司；5月底CA公司在华的第一个合资企业——与公安部金辰反病毒软件公司合资成立的冠群金辰软件有限公司宣告成立；7月CA正式向国内宣布推出IT系列产品，该系列产品全部基于CA Unicenter TNG的各项功能；9月CA运用其面向对象数据库成功地开发了上海首家网上商场——亿祥网上商场；11月底CA公司与联想集团开展合资合作，联想冠群软件公司诞生。1998年是CA公司在中国市场业务量持续快速增长的一年，营业额实现增长50%。自1995年进入中国市场以来，CA主要采取直销策略，经过两年多的运作发展，CA已经在国内电信、金融等领域树立起了良好的形象，拥有了众多的用户。

本刊记者

MGA芯跳200大行动

倍受关注的MGA图形加速卡升级活动再次展开，此次活动将历时三个月，预计规模会超过以往的历次活动。名为“MGA芯跳200大行动”的此次活动，升级对象为所有中文正版MGA G100显示卡的用户，但是升级卡改为Millennium G200c，这是Matrox公司于1998年12月刚刚推出的一种全新包装的新型G200显示卡。另外，与前次升级活动最大的不同之处在于，MGA显示卡的中国总代理中科多媒体公司全权委托《大众软件》杂志读者服务部做为此次活动的全国独家代理机构。这是软件连锁销售组织首次介入硬件行业的售后服务领域，相信会在业内产生深远的影响。

本刊记者

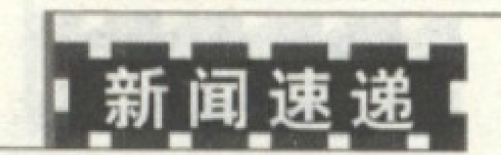
艾崴新年送大礼

素以不断创新为宗旨的著名台湾主机板生产厂商艾崴公司，新年伊始就有新举措——1999年1月中旬起在全国范围内展开“新年见大礼，真情大回馈，即买即送”行动。凡在规定时间内在全国各地艾崴主机板经销商处购买任意一款艾崴主板，都可以获得一份由艾崴公司提供的精美新年大礼。本次活动从1999年1月15日开始至2月20日结束，将持续一个月。艾崴公司希望通过本次活动作为向广大艾崴用户的新年贺礼，藉此与关心艾崴，支持艾崴的用户一起欢渡新年。

本刊记者

进军资本市场，实现再次腾飞

1998年12月30日，北大青岛公司正式发布公告：北大青岛公司与北京市崇文区国有资产经营公司、北京住宅开发建设集团总公司于1998年12月25日签署法人股转让协议，受让以上两公司持有的天桥百货法人股股权，加上以前公司持有的股份，公司共持有天桥总股本的16.76%，成为天桥百货第一大股东，实现了借壳上市。北京北大青岛有限责任公司是一家以软件为主体的科技信息产业集团，由我国著名计算机软件专家、中科院院士杨芙清教授任公司董事长。自1994年成立以来，公司在总资产、净资产、利税、



市场占有率等五个方面的年增长率均超过了100%，公司的总资产已达5亿元，体现了高科技公司飞速发展的特征。

本刊记者

3Dfx收购STB公司

随着业务的迅猛发展，3Dfx也开始收购公司了，而著名的显示卡厂商STB就是第一个对象。1998年12月中旬，3Dfx的兼并活动已经基本结束，这意味着3Dfx进入了显示卡成品领域，借助STB强大的技术与生产能力，将使3Dfx的芯片如虎添翼，也使之成为继Matrox、ATi等公司之后另一个既生产芯片又生产显示卡的厂商，对帝盟和创新等显示卡厂商构严重威胁。STB很可能是第一个推出Voodoo3显示卡的公司。

北京　赵致民

欧洲高科技人才"跳槽"美国现象日趋严重

虽然目前世界公认的科技领袖仍是美国，但欧洲共同体在近5年的努力中也取得极大的进展。而当这些欧洲领先的公司到美国开展业务后，它们主要部门的主管都将面临美国公司的巨大诱惑，最近一年来"倒戈"事件越来越多，如德国的SAP、荷兰的BaaN、英国的JBA、瑞典的Intertia International和IMIC、法国的Ciedes Machines Bull等公司的美国分部高级主管纷纷被美国同类公司挖走，使这些公司的业务陷入被动。就技术而言欧洲并不比美国落后多少，但在公司内部的具体管理与运作上，美国公司的方法显然更能调动员工的积极性，也对那些希望有更大发展的年轻高级主管产生了巨大吸引力。目前，欧洲各大高科技公司都在研究这一问题，大都是从自身改革找出路。现在，许多外国高科技企业都相继登陆中国，希望中国的公司能吸取欧洲公司的教训。

北京　赵致民

微软与Qualcomm公司结盟进军移动通信领域

Qualcomm是在移动通信领域里非常有名气的公司。为了让Windows CE在移动通信领域占有更多多的份额，微软于1998年底宣布与Qualcomm公司结盟，双方各出资2500万美元组建新的Wireless Knowledge公司，开发先进的移动通信科技并将其应用于新一代集成的IT工具中。微软计划在Qualcomm的移动通信设备中嵌入Windows CE以推动无线上网的发展，而无线上网也是目前移动通信领域里的一大发展方向，预计市场将十分广阔。不过，诺基亚与爱立信公司早前与英国掌上型电脑公司Psion也合资建立了Symbian公司，主推Windows CE的对手EPOC操作系统，由于有两大移动通信巨头的支持，看来微软要想在移动通信市场有更多的建树并不容易。

北京　赵致民

3Dfx宣布将从硬件上支持Linux游戏的开发

有关于Linux的话题是世界关注的焦点，不少人认为这个完全开放的操作系统将是对微软Windows操作系统的最有力的反击，而那些与微软对着干的公司也将其视为自己的利器。最近，已有不少软件公司开始打算在Linux系统上设计电脑游戏，这无疑为Linux的近一步流行增添了一份动力。目前的Linux游戏主要以移植Windows游戏为主。但是，Linux并没有象Windows那样的图像加速功能，因为显示卡厂商没有提供适用于Linux的驱动程序，这一切都得靠系统商解决。然而，前不久3Dfx已经正式宣布从硬件上支持Linux的图像加速功能，并在最新的Voodoo3芯片上实施该计划。有了Voodoo3的强力支持，开发基于Linux的3D游戏已不再是难比登天了。目前，作为最早开发Linux游戏软件之一的Loki Entertainment Software公司正在招聘人手，以全力向Linux游戏领域进军。

大众软件 1998年12月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
KV300+	大富翁IV
KILL98	古墓丽影III
金山词霸III(标准版)	装甲指挥官
瑞星杀毒软件9.0	美少女梦工场——梦幻妖精
开天辟地	风云之天下会
万事无忧	星际争霸(汉化版)
电脑学校	幻世录
疯狂英语	盟军敢死队
金山词霸III(通译科技版)	战国风云
英语碟中碟	虚幻世界

综合类

大众软件CD 1998年第12期
新美世界(一)
大众软件CD 1998年第11期
软件与光盘 1998年第12期
电脑报之游戏世界(三)
电脑爱好者配套光盘
大众软件CD 1998年第10期
时尚先锋(三)
PC游戏世界III
共享风暴III
千典游戏龙(一)

Matrox公司G200全系列新品

Matrox公司的MGA G200系列显示卡在全球销售状况良好，但是此前在国内市场上销售的只有Millennium G200这一种型号，难以满足用户多方面的使用需求。此种状况在1999年1月终于得到了改变，这个月有大量的G200系列产品登陆国内市场。包括：全新包装的新型Millennium G200c、带有视频输出功能的Mystique G200、带有完整的非线形视频编辑功能的2D/3D/Video Editing三合一显示卡Marvel G200、PCI接口的Millennium G200 SD以及广大G200用户期盼已久的8兆SGRAM和8兆SDRAM的显存升级模块。

本刊记者



开天辟地II

金洪恩公司于1996年推出的多媒体电脑学习软件《开天辟地》受到了广大用户的欢迎。针对日新月异的电脑知识，金洪恩于1999年初又推出了《开天辟地II》。它采用了全新的制作技术，收集了大量的新内容，直接面向用户在使用中遇到的诸多问题，强大的交互式教学和合理的编排消除了用户对电脑学习的恐惧感。这套光盘共四张，分入门篇、应用篇和知识篇三部分，由浅入深的介绍了电脑基本原理、简单操作、汉字输入、指法练习、网络操作、Word97等软件的应用等内容。

本刊记者

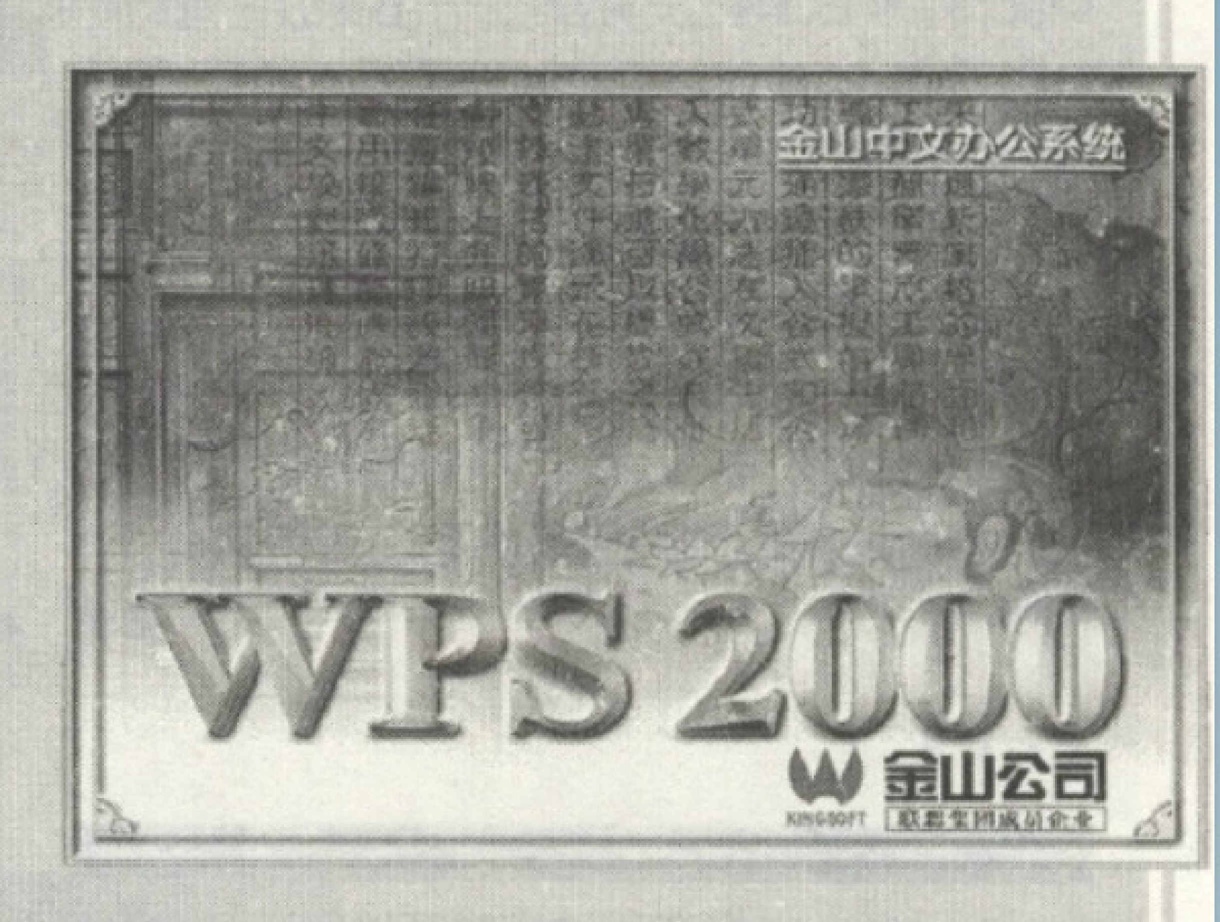
企鹅套装特别专辑

1998年最火的软件一是杀毒、二是套装。如果有一款杀毒套装面市，效果会怎么样？时值新年，北京企鹅软件公司为了让大家的电脑过个平安年，又推出了它的《企鹅套装特别专辑》，该套装收入了《瑞星杀毒9.0X》、《VRV杀毒套装》、《PC Cillin98》、《行天98》、《Norton AntiVirus5.0试用版》，并加入了保障电脑安全的学习软件《病毒通缉令》。这套软件对电脑病毒查、杀、清、防样样皆能，售价仅300多元。

本刊记者

金山WPS2000

金山公司的WPS2000已经完成，将于近日面向社会全面免费发放WPS2000测试版，并将创造国产软件测试版发放数量新纪录：正规渠道免费发行50000套，任何感兴趣的用户都可到当地软件销售商处咨询领取。智能集成办公软件金山WPS2000是运行在Windows 95/98上的纯32位软件，它全面兼容老版本WPS文件格式、CCED表格以及WORD文件格式；支持跨页表格功能，可以直接从数据库中读取数据，包括VFP、DBase、Excel、Access、Paradox及纯文本数据等，并提供表格智能运算功能；提供公式、符号编辑功能，包括初等数学、高等数学的各种符号、公式及化学方程式、化学反应式、分子结构式；还可以用



WPS2000方便地制作复杂的流程图、指挥图等。WPS2000还提供演示功能，包括六十多种页面切换方式，允许用户插入视频图像、声音及Gif动画，从而制作出充满动感的多媒体演示文档；支持语音控制功能，允许用户使用话筒，以发布命令的方式控制程序的支持，轻松实现动口不动手的宿愿。在网络功能方面，WPS2000支持Internet，支持HTML文件格式，提供发

送邮件、网上自动更新版本等功能。WPS2000正式版将于1999年3月份发布。

本刊记者

希捷推出最新IDE硬盘

好久没有IDE新品推出的希捷公司，于1999年初推出了全新设计的Medalist 17240 Ultra ATA硬盘。与以往Medalist系列一样，该硬盘仍然使用5400rpm设计，但单张磁盘容量则增加到4.3G，钻石的Diamond Max 4320旗鼓相当。Medalist 17240目前共有4.3G、8.4G、10.2G、12.9G和17.2G五个容量规格。Medalist 17240的平均寻址时间为9ms，设有512K缓存，内部传输速度（即磁盘到缓存）为188MBits/s，只比大灰熊硬盘少6MBit/s，但高于IBM的Deskstar 14GXP。由于采用了最新的ID-Less Sector Format专利技术，使在512K缓存内的用户数据可用量高达480K（即有效率为93.75%），使缓存工作效率更高。另外，在某些结构方面还使用了大灰熊硬盘的技术，从而改善了启动性能和内部的机械性能，也将平均无故障时间提高为400000个启动小时，并且还加入了希捷最新的“海盾”(SeaShield）系统，以增强硬盘对数据的保护能力。希捷公司相信，这些优秀的性能与设计将使这款硬盘重新成为IDE世界中的“金牌”。

北京　赵致民

威盛公布最新Slot 1芯片组计划

在1998年11月得到了Intel“允许生产Slot 1主板芯片组”正式的授权之后，威盛即放心大胆地开发Apollo Pro的后继产品了。在1999年1月，最新的Apollo Pro 693芯片组上市，北桥芯片换成改良后的VT82C693，它将支持虚拟通道内存(VCM，Virtual Channel Memory)。VCM是一种改良后的SDRAM，频宽提高到133MHz，为今年上市的Coppermine处理器（Katmai的后继产品，使用133外频）做好准备。Apollo Pro 693的南桥芯片则是很早就推出但一直没有用上的VT82C596（或最新的VT82C686)，它支持今年第一季度上市的Ultra ATA/66硬盘。而为了迎接Coppermine处理器的到来，威盛将于上半年推出Apollo Pro 133芯片组，全面支持133MHz外频，之后还会在其基础上推出Apollo Pro II芯片组，将按PC 99规范设计，支持IEEE 1394界面与Rambus DRAM和4倍AGP模式，与Intel当时的Intel 820芯片组相当。另外，为了配合低端市场，威盛在今年第一季度还会推出集成了2倍AGP模式显示卡的Apollo Pro Media芯片组，具备66/100双外频，支持英特尔与洛克韦尔公司共同提出的AMR局部总线，配合Celeron 366和400使用。

北京　赵致民

恶煞车手 II

大家可能还记得由Interplay公司出品的《恶煞车手》(Carmsgeddon)，它可能要算是最血腥的赛车游戏了，而其最新的续作《恶煞车手 II》(Carmsgeddon 2: Carpocalypse Now）则用3D技术使场面更为触目惊心。游戏中，玩家要以比赛为第一目标，对于路面上出现的一切生物可置之不理，而且如果你撞死的人越多最后的得分就越高，是不是很残忍？不过在续集中，游戏以任务的形式出现，一般是摧毁某个指定的目标或撞死多少人。途中你还要注意其他车辆对你的攻击（你当然也可以还击）。游戏共有40多款赛车，其中可供玩家驾驶的有20多款，游戏场面也有10多个并分为三部分赛道，其中包括机场、印第赛车道、沙漠、核爆后的都市等。《恶煞车手 II》最多可为8人联线对战。

北京　赵致民

F-16多角色战机

Novalogic公司近来好作不断，除了《米格-29“支点”》(MiG-29 Fulcrum）外，还有这款模拟老式F-16战机的《F-16多角色战机》(F-16 Multirole Fighter)。游戏的主要特点就是可支持多达128人的空中大混战，估计将会列入Novaworld的服务范围。相对于Nova公司以前的作品，F-16 MF并不注重对F-16战机的真实模拟，而更着重于趣味性与动作性。由于支持Voodoo2和Dolby Surround音效，分辨率最高为1024×768，因此在游戏效果上非常出众。《F-16多角色战机》还包括大量的单一任务，并有夜晚

的任务。喜欢联网对战的模拟飞行玩家不妨留意这款有强大网上作战能力的游戏。

北京 赵致民

致命深渊

由SEGASoft设计的《致命深渊》(Fatal Abyss)是一款类似于Incoming的3D动作射击游戏，只不过将场景由天空移到了深海。游戏的故事背景是在未来，由于在海洋中发现了一种名为Bacteria 241的天然物质，引致Eco-System和Proteus-Tech两大集团分别派出军队占领Bacteria 241的所在地，这种类似于即时战略的故事背景在3D动作射击游戏中还是首次出现。玩家要从三艘各有长短的潜艇中选择一艘作战，而攻击的武器就是大家所熟悉的鱼雷。由于游戏支持Voodoo系列与D3D加速，因此将海底世界与声光效果描绘得十分逼真生动，比如鱼雷的发射与爆炸、海底地质的表现、潜艇为了敌我识别而打亮的头灯等等。

北京 赵致民

变形坦克

由Zipper Interactive公司设计的《变形坦克》(Recoil)，又是一款以《虚幻世界》(Unreal)引擎为核心设计的3D动作游戏。游戏的背景在未来年代，那时的电脑科技已经相当发达，但突然间电脑对人类产生了杀意，从此一场人类与机械的较量就开始了，听起来有点象电影《终结者》(Terminator)。游戏中，玩家操纵的是战斗坦克，它可以有四种变形，即坦克、气垫船、水陆两栖艇和潜水艇。战斗起来花样百出，各种变形都有自己的独门武器，总体来说作战的感觉有点类似于Incoming。Recoil共有6大场景、30个任务，支持联网对战。在表现效果方面，由于支持D3D、Voodoo及AGP显示卡，并且还加入了A3D音效，至少与Unreal相同。

北京 赵致民

保卫家园

你是不是对即时战略游戏感到有些厌烦了？那么由Sierra设计并发行的《保卫家园》(Homeworld)可能会给你带来一些新奇。游戏的背景是未来的太空世界，场景也以太空为主。你是一个拥有15艘大型航天战舰的指挥官，这些战舰中包括可进行生产的后勤舰和威力强大的航母，有的则是载有50万平民的民用船，你好好管理你的平民，他们会为你制造越来越先进的武器，而你则要用这些武器更好地保护他们。游戏的战斗都是在太空中进行，仿佛一场空前的宇宙大战，感觉与以往的地面战争有很大不同。Homeworld的各个物件都使用3D绘制，质感十足，配合高分辨率显示与3D加速卡，相信会给玩家带来新的感受。

北京 赵致民

坦克猎杀者

对于飞行模拟游戏的玩家来说，目前的直升机模拟游戏大都偏向于美制直升机，鲜少有关于俄制直升机的游戏。而由RAZORWORKS制作，EMPIRE所发行的《坦克猎杀者》(APACHE-HAVOC)，则是第一款可同时模拟美俄两国最先进战斗直升机的游戏。玩家在游戏中将有机会操纵耳熟能详的AH-64D长弓阿帕契外，更能够改变阵营驾驶俄国的Mi-28N破坏者B型直升机等2款机种执行任务，游戏中并有近百台以上的美苏陆空军种武器与你一起并肩作战，如F-16、F-18、A-10攻击机、UH60直升机、T-80U坦克、Mi-17直升机、M-1坦克等。使用机体也采用最先进的技术座舱及真实的仪表操作，甚至游戏中执行夜间任务时，座舱中的仪表板也会随之换色，不管是夜间、下雨、浓雾、下雪等均能完整呈现。《坦克猎杀者》在单人游戏的任务上使用动态战役模式，亦即你每次重玩同一个战役时的任务组合都是不同的。游戏中共有四大战区可供玩家们征战。



本刊记者

东方快车2000

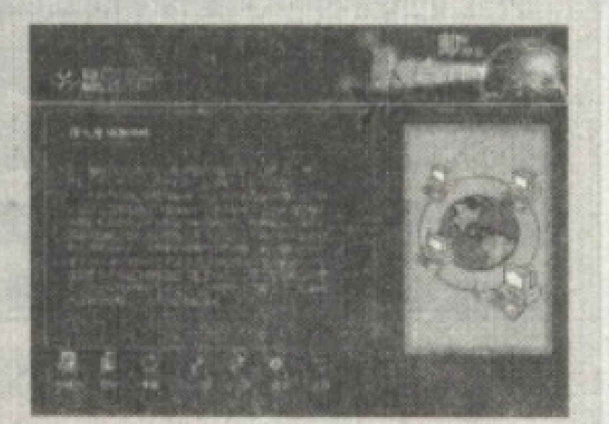
《东方快车2000》是北京实达铭泰公司推出的集合动态翻译、全文翻译、即指即译、永久翻译等众多翻译功能在内的英汉、汉英翻译软件，全面支持Windows 95/98、DOS和Internet浏览器。它的标准版包括东方快车2000 for Win、东方快车2000 for DOS、东方快文、东方快典、游戏大使、内码转换和一个电脑词库；增强版在此基础上增加了永久汉化系统、24个专业词库和《金山词霸III标准版》；黄金版又套装了环宇通汉英翻译系统、黑马校对系统。这个产品全方位满足了用户的英汉翻译需要，还能动态将《星际争霸》、《凯撒III》等翻译成中文。



热卖中
标准版零售价：48.00元
增强版零售价：160.00元
黄金版零售价：260.00元

Internet即学即会

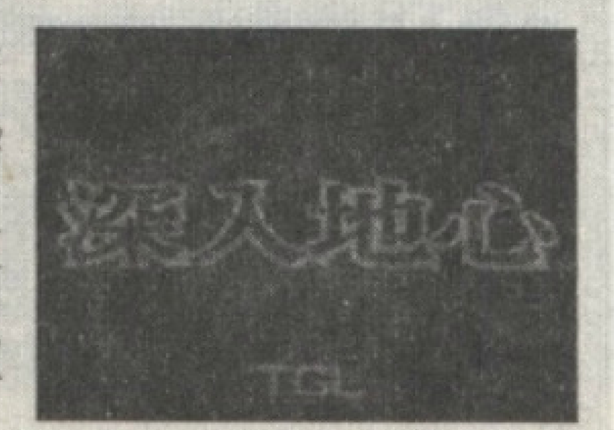
《Internet即学即会》是博彦科技即学即会系列软件的一个产品，它们是为那些想花最少时间和精力从电脑中得到很大收获的玩家准备的简单易学的教育软件。《Internet即学即会》是为那些渴望走进Internet的人们设计的，一共分为三部分：第一部分的目的主要是帮助一个新手跨过Internet的门槛，并在这个多彩的世界中找到自己的一席之地；第二部分则致力于探索在Internet中提高效率的方法；最后一部分提供了一些具有实效的共享软件，节约了您下载它们所需的时间。在程序设计上，软件采用了"即学即会"的教学方式，深入浅出地为您讲解各种实用操作方法。软件除了包括三张光盘外还包括一本厚达300页的说明书，是了解Internet的绝好资料。



热卖中
零售价：98.00元

深入地心

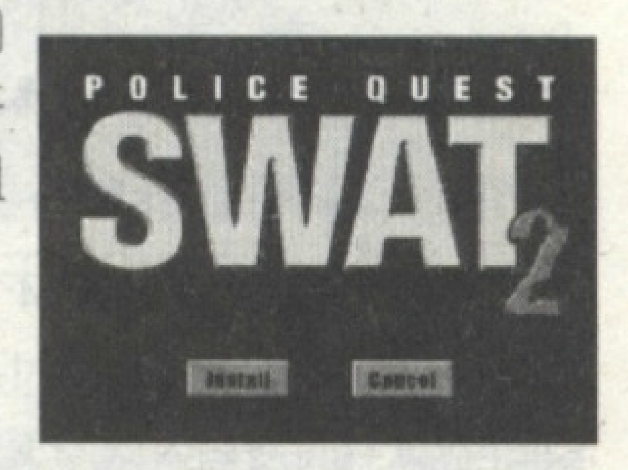
由TGL制作、成都众心电子技术开发有限公司代理的《深入地心》(EMBRACE)是一款结合了角色扮演和动作两种形态的游戏。玩家要探索一个巨大的地底洞穴，而它正是怪物的巢穴。游戏中的所有怪物均可以加入我方，由玩家自由编制，创造出强悍的冒险队伍。购买足够的家具后还可以在迷宫中建立自己的据点，省去来回跋涉的麻烦。



热卖中
零售价：69.00元

霹雳小组II

由雪乐山(Sierra)制作、奥美公司发行的《霹雳小组II》(Police Quest:SWAT 2)是一个实时的战略游戏。霹雳小组是反恐怖分子的特别行动小组，而这个游戏正是以真实的霹雳小组为背景制作。在游戏中玩家可以从100个霹雳小组成员或100个恐怖分子中选出15个参与作战，通过种种战术完成行动。游戏中将出现K-9组合、爆破专家、狙击手、直升飞机、装甲车等兵种，有冲锋枪、手榴弹、汽油、MP5手枪和其它不正规工具。游戏还允许多人共玩，例如由4个玩家组成一个分队。



热卖中
零售价：118.00元

骑士与商人

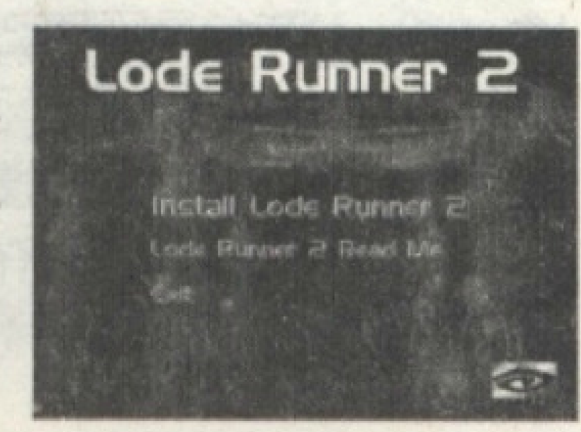
由JOYMANIA制作、上海育碧公司代理的《骑士与商人》(Knights and Merchants)是一个巧妙的结合了战略和经验两种成份的中世纪风格的战争游戏。整个王国正处在极度的危险之中，叛军部队在反叛的王子的率领下已经进逼王国最后的领土。玩家作为皇家卫队队长，要建造兴旺发达的城镇和完善的贸易系统以装备自己的部队，解救被流氓、恶棍蹂躏的国土。



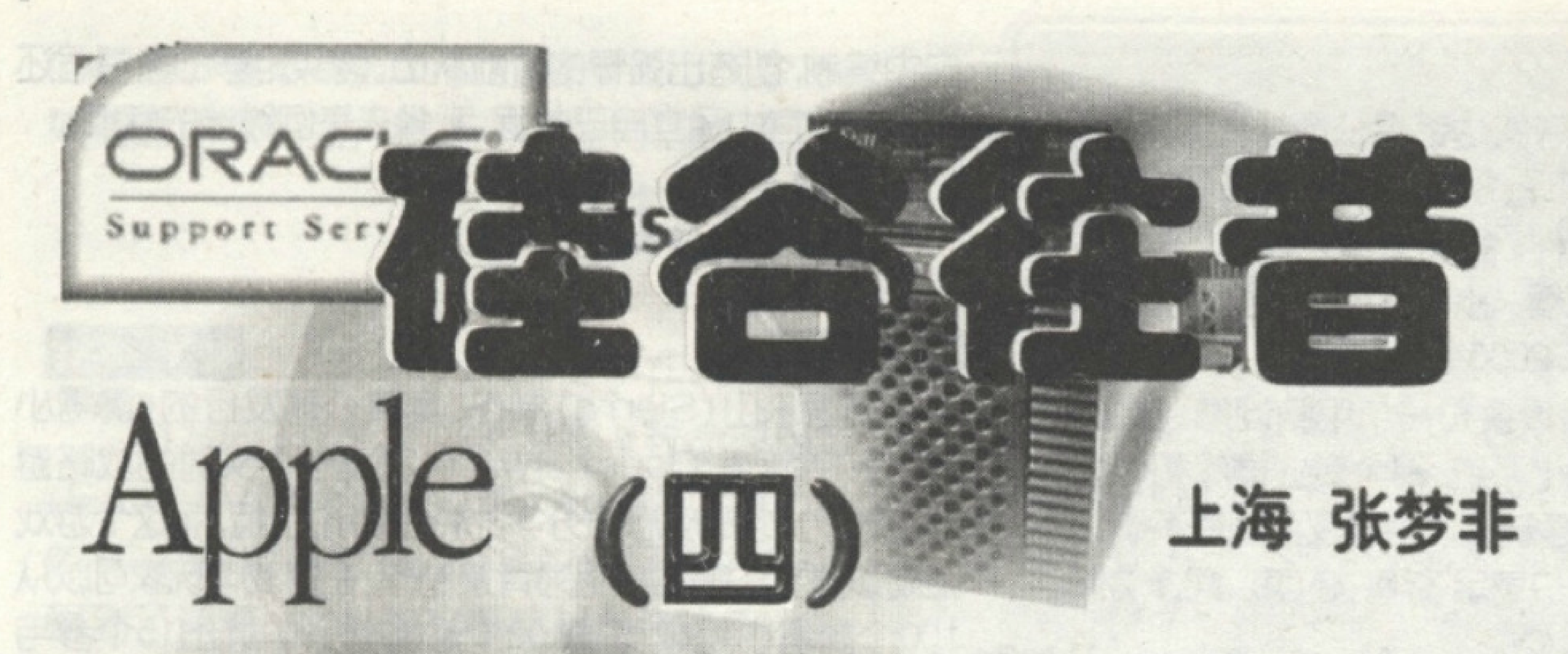
热卖中
零售价：149.00元

探宝奇兵II

由PRESAGE制作、上海育碧公司代理的《探宝奇兵II》(Lode Runner 2)是著名的经典游戏《警察抓小偷》的全新3D版本。在这个充满挑战的3D世界里，玩家要凭借各种条件找出求生之道，与疯狂的僧侣们斗智斗勇。整个游戏包括5个世界共150个充满奇思妙想的3D迷宫。游戏还提供了《探宝奇兵II关卡编辑器Beta版》，可以用它自己设计关卡。



热卖中
零售价：139.00元



硅谷往昔 Apple（四）

上海 张梦非

Sun系统有限公司

Sun Microsystems, Inc.

公司总部:美国加里福尼亚州帕洛·阿尔托市

公司主页:http://www.sun.com/

Sun公司在1982年由4个27岁的年轻人组成，目的是为了提供一种成本只有当时系统的十分之一的“开放式”桌面电脑,当时没有人认为这是一次革命。他们的产品策略和经营管理方式完全不同于传统思路,Sun公司希望得到经营乐趣——在生产低成本、高性能的计算机系统时运用流行部件。这个看起来似乎不可能的策略最终使东海岸保守的计算机公司面对Sun公司在市场上的突破,有评论说:“所有东西都输给西海岸了。”

Sun成立的第2年,公司雇员就达到400人,年销售额达3千9百万美元。公司成立5年时,收入达到5亿美元。公司成立10周年时,拥有12500名雇员和超过35亿美元的销售额。

公司的迅速发展和辉煌成就应当归功于它的良好开端。1981年，斯坦福大学毕业生安德鲁斯·贝克托尔舍姆(Andreas Bechtolsheim)对每当他想使用一下功能比较强的系统时,就必须要到校园计算机中心去不太满意。他用标准部件自行设计了一种工作站。他很快为他的新计算机申请了专利，称为Sun(Stanford University Network,即斯坦福大学网络),每台10000美元。

贝克托尔舍姆有一个梦想。根据他在施乐公司帕洛·阿尔托的研究中心的经历(该中心产生了容易使用的指导原则和网络台式电脑),他预见了一种运行在UNIX平台上的开放系统,他自己投资了25000美元制造了原型,这个主意吸引了斯坦福大学工商管理系毕业生维诺德·科斯拉(Vinod Khosla)。科斯拉是印第安土著人,希望在30岁作为百万富翁退休。科斯拉刚刚离开了1980年他帮助建立的Daisy公司,因为他认为计算机界需要的是一台通用工作站。科斯拉认为贝克托尔舍姆的机器有这个潜能,不过他不仅要“金蛋”,还要会下金蛋的鹅。他鼓励贝克托尔舍姆和他共同创建一个大公司。

在帕洛·阿尔托的麦当劳店一起吃了汉堡包后,科斯拉又雇佣了哈佛大学工商管理系的毕业生斯考特·迈克尼利(Scott McNealy),负责公司的产品制造。American Motors公司经理的儿子迈克尼利很快看到了公司的希望——改变计算机产业的基础,就象亨利·福特(Henry Ford)改变汽车产业一样。

当时,他们还招来了比尔·乔伊(Bill Joy)负责公司的软件。当时乔伊在UNIX界已经相当有名,他是加里福尼亚州立大学伯克利分校UNIX系统的主要设计师。他成为了公司发展的坚强柱石。这四个年轻人开始了一项至今仍然在进行的任务:不断制造更好、更快和更廉价的产品,在计算机界不断创新,决不因循守旧,在工作中寻找乐趣。他们的这些努力都非常成功。

在公司成立三个月后,公司开始投产和进行经营活动。公司的创建者和职员们手工组装了开始时的几百台机器。很快,公司确定了一个至今仍然遵循的原则:使用流行部件、流水线设计、迅速而低价格的市场销售原则。六个月内,公司开始盈利。Sun-1和Sun-2型工作站很快获得成功,第一年8百万销售额的80%来自大学。成立17个月后,公司开始尝试进入新的市场,他们的目标是收购主要的CAD供应商ComputerVision。尽管ComputerVision原来“钟情”于阿波罗公司(Apollo),但Sun第11次发盘得到了ComputerVision的接受,Sun由此进入了主流技术市场。

当时,Sun在圣克拉拉的设施已不够用,于是搬到了蒙特维市的新大楼。Sun公司挑战加乐趣的公司文化一直延续下来,周五的啤酒纵饮成了惯例。另一个传统日子是4月1日的愚人节,主要节目是将乔伊的法拉利跑车放在池塘中央或者是在经理办公室里拆卸并重新组装大众Beetle轿车。

在宽松的环境中,Sun很快成为计算机业的重要成员。1984年,公司在欧洲开设了第一个分支机构,而且专门为处理政府市场部分开设了Sun Federal公司。新产品不断涌现,公司继续掌握开放系统,其设计和申请专利的NFS文件共享软件成为业界标准。同年,迈克尼利成为公司总裁。

80年代中期,市场完全接受了开放系统概念。当其它竞争者碰到困难时,Sun公司在重要技术市场里却不断获得市场份额。1986年,公司股票公开上市。1987年,Sun公司

在销售额方面超过了阿波罗公司,年收人增长达146%。一年后,其年销售额突破10亿美元。

1987年,Sun推出了基于RISC技术的新计算机——SPARC系统。这个体积小、成本低的台式机将Sun从技术市场推向了巨大的商业市场。其它计算机业的巨人再也不会把这个西海岸的公司看成一个死抱着“亏本策略”的小公司了。Sun不仅是竞争者,而且成了产业界的领头羊。

90年代开放系统革命产生后,事实上任何公司都在修改自己的产品策略,Sun也作了相应改变。1990年,在占有世界工作站和服务器市场39%份额后,Sun的“大男孩”们坐上了第一的宝座。1991年,Sun早已成为大公司。为了更灵活地经营,公司重新调整了结构,建立了许多小的分公司,每个分公司处理一项核心业务,自行对盈亏负责。不过,公司的本质没有改变,公司设施和人员保持不变。公司继续推出低成本和有革新性的产品,如和美国电话电报公司(AT&T)共同研制的SVR4(Solaris)成为了今天主要的UNIX操作系统。

在一个充斥赤字和激烈竞争的产业中,Sun在过去几年中保持了15%至20%的增长率,银行存款超过10亿美元。今天,Sun已经成了价值100亿美元的产业领袖和国际性大公司。

惠普公司

Hewlett-Packard Company

公司总部:美国加里福尼亚州帕洛·阿尔托市

公司网址:http://www.hp.com/

30年代

1934年:戴维·帕卡特(David Packard)和威廉·赫立特(William Hewlett)毕业于斯坦福大学,获得电气工程师学位。毕业后,他们到科罗拉多山脉进行了两周的野营和钓鱼休假。在此期间,他们发现彼此对许多问题的看法都相似,于是便成了莫逆之交。比尔(威廉的爱称)继续在斯坦福和麻省理工大学学习,戴维在通用电气公司找到了一份工作。在斯坦福大学教授特曼的鼓励下,两人决心自行开创事业。

1938年:戴维和露西·帕卡特(David and Lucile Packard)夫妇搬到了加里福尼亚州帕洛·阿尔托市艾迪逊大街(Addison Avenue)367号。赫立特则租用了帕卡特房后的小屋。两人共投入了538美元资本,开始了业余时间的创业。赫立特对负反馈(negative feedback)的研究促使了惠普公司第一个产品——音频震荡器(audio oscillator)HP200A的诞生。这个电子设备是用来检测声音设备的,它使用一个白炽灯泡作为部分导体来提供可变电阻,这是震荡器设计的一个突破。反馈的原则也提供了其它惠普公司产品的理论基础,如谐波分析仪(Harmonic Wave Analyzer)和其它失真分析仪。沃尔特·迪斯尼公司为了制作影片《幻想曲》向惠普公司订购了8台HP200B震荡器。

1939年:1月1日,公司改成合伙制,并用抛分币的方法确定了公司名称。

40年代

公司产品在工程师和科学家当中受到了热烈欢迎,公司的产品开始销往全美国。第二次世界大战爆发后,美国政府的订单如雪片一样飞来。

1940年:公司从车库搬到了帕洛·阿尔托Page Mill路的El Camino Real。公司在圣诞节还第一次给员工发了5美元的奖金,这是公司以后的生产奖和利润共享计划的开端。公司当年纯收入达到3万4千美元,拥有雇员3人,生产8种产品。

1942年:公司建造了第一幢大楼,位于Page Mill路395号,是一幢10000平方英尺的办公、实验和工厂综合楼。帕卡特和赫立特之所以建造综合楼,是考虑到一旦电子产业萧条,大楼还可以改成杂货店。

1943年:惠普公司进入了微波领域,为海军研究实验室(Naval Research Laboratory)研究信号发生器,并由此产生了一系列的产品,惠普公司成了信号发生器的领头羊。

1947年:8月18日,惠普成为股份公司。

50年代

50年代是惠普公司发展成熟的时期。它面临了新的电子技术,公司如何发展成了核心问题,公司制定了公司目标和经营理念——经营全球化。

1951年:惠普公司发明了高速计频器(High-speed Frequency Counter)HP 524A,将频率记数的时间从10分钟减少到1至2分钟。电台开始使用HP 524A来精确设定频率。,雇员达215名。

1957年:11月6日,公司股票公开上市。

1958年:公司首次收购了加里福尼亚州帕萨迪纳市生产录像机的F.L. Moseley公司。,拥有1778名职员和373种产品。

1959年:公司向欧洲发展,在瑞士日内瓦设立分支机构,在西德鲍伯林根(Boeblingen)设立制造厂。

60年代

惠普公司在测试和测量仪器市场稳步发展,包括医疗

电子和分析仪器。公司开始以有进取心、组织有序和工作环境良好著称。

1960年:公司在科罗拉多州拉夫兰德(Loveland)开设了制造厂。

1961年:公司收购了医疗领域的马萨诸塞州Sanborn公司。

1962年:公司首次进入财富杂志(Fortune magazine)美国500强公司之列,居第460位。

1963年:惠普和Yokogawa Electric Works在日本东京组建第一个合资公司Yokogawa Hewlett-Packard。

1964年:公司成立25周年,帕卡特成为公司主席,赫立特成为公司总裁。公司的HP 5060A成为世界航空业共同接受的计时装置。

1965年:惠普收购宾夕法尼亚州的F&M Scientific公司,雇员9000名。

1966年:惠普实验室建成,它不仅是公司的中心研究机构,还是世界领先的电子研究中心。惠普的第一台计算机HP 2116A被用来控制公司的测试和测量仪器。

1968年:HP 9100A诞生,它是惠普目前的高性能工作站的前身。

1969年:帕卡特被任命为美国国防部副部长,任职期为1969年到1971年。惠普公司开始销售其第一个小型机多用户操作系统,允许16个用户同时操作。

70年代

1971年:公司应用激光技术制造了激光干涉仪,能够精确测量到英寸的百万分之一,该仪器是芯片制造的工具之一。

1972年:第一个手持式计算器HP-35使工程用计算尺退役,公司还推出了商业计算用小型计算机HP 3000。

1974年:研制了第一台应用4K动态随机存储半导体(DRAM)而不是磁芯存储器的小型计算机。

1975年:公司通过规定标准接口简化了系统设备,电子产业界接受了HP-IB(接口总线)为国际标准,这使一个或多个设备可以轻易地接到计算机上。

1977年:约翰·杨(John Young)接替帕卡特和赫立特成为惠普公司的总裁和首席执政官。

80年代

80年代,惠普公司成为计算机产业的主要公司之一,产品包括台式计算机和小型计算机。

1980年:惠普生产了第一台个人电脑HP-85。公司纯收入达30亿美元,雇员57000。

1982年:惠普英国有限公司发展了基于小型计算机的电子函件系统商用网络。32位的HP 9000计算机达到和60年代屋子一样大的计算机的相当功能。

1984年:惠普公司通过喷墨和激光打印机成功地踏入了打印机市场。

1985年:公司纯收入65亿美元,雇员85000。

1986年:出现了基于革命性的RISC(Reduced Instruction Set Computing)结构的计算机系统,惠普公司代号为"Spectrum"的相关研究计划耗资2亿5千万美元、历时5年。

1987年:赫立特以董事会副主席的身份退休。赫立特之子瓦尔特·赫立特(Walter Hewlett)、帕卡特之子戴维·伍德莱·帕卡特(David Woodley Packard)被选入董事会。

1988年:公司在《财富》杂志500家名录中排名第49。

1989年:公司50周年大庆。收购了马萨诸塞州工作站制造商阿波罗计算机公司(Apollo Computer)。

90年代

1990年:公司生产了HP LaserJet III激光打印机,并在东京设立了研究机构。公司纯收入132亿美元,雇员91500。

1991年:生产了HP 95LX Palmtop个人电脑,仅重11盎司,采用了Lotus 1-2-3软件并具备了数据通信能力。HP SONOS 1500系统使得医生可以通过超声波进行可靠的即时心脏检查。HP彩色扫描仪可以使电脑识别图片和图像。

1992年:刘·普拉特(Lew Platt)被任命为惠普公司总裁和首席执政官。

1993年:生产HP OmniBook 300"超级便携式电脑",重量仅3磅。惠普打印机销售总量超过2千万。帕卡特以董事会主席的身份退休,刘·普拉特继任。

1994年:公司纯收入250亿美元。惠普推出了HP彩色激光打印机。

1995年:公司纯收入315亿美元,雇员达105200。收购德克萨斯州的Convex计算机公司。推出针对家用机市场的HP Pavilion个人电脑。

1996年:公司创建人戴维·帕卡特于3月26日去世。

1997年:公司纯收入429亿美元,雇员121900名。收购了电子付款系统方面的重要公司VeriFone,加强了在商业领域的影响。



中国电脑业的怪圈之“自由撰稿人”（上）

北京　一兵

“自由撰稿人”这个名词还是三年前从《大众软件》的编辑口中得知的，突然被问到“你是不是自由撰稿人？”时，我一愣，于是按自己的理解“自由撰稿人”等于“非业余撰稿人”，便告诉他，“不是，我有工作”。后来才知道，自由撰稿人队伍之庞大。

这里的“自由撰稿人”特意局限在电脑业的范畴，因为这种现象在电脑界尤为严重。(现在时髦用“信息业”这个词，我觉得它所涵盖的范围太广，以中国目前的国情来看，国内现在提到的“信息业”以及相关概念，大多可以用“电脑业”来代替，所以我选择了后者)。

当初对撰稿人的概念不是很确切，偶尔也会想起一些在电脑报刊杂志上出现频率很高的作者名字，有的经常在这本杂志上写个软件介绍，在那份报纸上又登个站点导航，最终再将这些散篇会集成册，贯以诸如《电脑半日全通》、《一夜之间作高手》(注：以上书名纯属虚构)之类令人炫目的书名，不但成就了自己的“著作”，而且还会有可观的收入。当时还奇怪他们为什么会这样有时间去重复一些不必要的劳动，现在想来，无非一个“钱”字。

其实动机是无可厚非的，所谓“著书也为稻粱谋”。不过如果将这句话的“也”字改为“只”字，便大不妥当了。

随便找个朋友问问，现在的报刊杂志哪个种类最火爆？回答无疑是：电脑类。随着读者需求越来越强烈，各种电脑媒体如雨后春笋，应时而发。他们普及电脑相关知识，总结和交流中国电脑业的成败荣辱，介绍国外最先进的信息情报，对中国电脑业的发展起着至关重要的作用。但是媒体也不能为“无米之炊”，版面不断扩大，页数不停增加，发行周期缩了又缩，一方面加强自己的竞争力，另一方面也为读者提供更多的选择机会。可是，稿件从哪里来？于是，撰稿大军也应运而生，其中有德高望重的权威学者，有“战斗在第一线”的电脑软硬件工程师，也有与信息业相关部门的技术人员，还有正在苦读的学生等。在报刊杂志中，无论是文学艺术，还是科普教育，甚至是休闲娱乐，从未有过参与层次如此之广的撰稿大军。一些从未想过将自己码的字变成五号宋体黑白分明地印在发行量很大的纸张上的同好们，也终于尝到了一丝发表的快慰。这不得不归功于信息时代人们对电脑的青睐，也算是中国电脑业一个可喜的现象。有的综述某类产品或者结构的特点以及发展方向，有的对世界先进的网络技术进行探讨和研究，有的将某个受欢迎的游戏软件写得有声有色，有的把自己在用电脑中解决小问题的心得与大家共享。电脑业的兴衰，牵动了越来越多的国人参与，大有游身在电脑媒体之海，展望于世界信息之巅的感怀。这些都是值得欣慰和鼓舞的。

我这里要提到的，是电脑撰稿中良莠不齐，一些撰稿人极不负责任的撰稿态度。这不能不引起我们的担忧。或许在以前，遇到此类现象只是摇头苦笑，但是现在电脑类的报刊杂志层出不穷，而应用类、普及类的文章更是铺天盖地，其中具体内容估且不论，只在某些作者汉语表达上就已漏洞百出，不只是文笔低劣的问题，甚至通篇不知所云。除了自身表达能力问题以外，也可以看出作者仓促敷衍的痕迹，我只是一抒个人感慨，在此呼吁某些撰稿人，尊重读者，提高稿件质量。

自由撰稿人是信息业的一个特殊现象，这种类似的情形，只发生在被称为“作家”的职业中。一提到作家，无一例外地，会联想到艺术创作和理论研究。可如今电脑业出现的一些“撰稿作家”，既没有自己的创造性，也未曾有研究心得见世，除了以与电脑相关的内容卖字为生外，“文抄公”的角色倒是颇具功力。实际上，中国电脑撰稿界的“作家们”能做到“创作”和“研究”的少之又少，坚持自己的风格和方向的更是凤毛麟角。

我个人认为，自由撰稿的队伍总体来说的特点是：有专业知识，对计算机酷爱，年纪偏轻。如何定义这样的队伍呢？便是没有固定的职业，以写稿拿稿费为目的，以与电脑相关的知识或者经验为写作内容，在各种报刊杂志上刊载(这里还用不到发表这个词)文章的供稿者。其实严格说来，我也算是其中一员，也因此时常感到迷惘，尤其是

目前电脑撰稿界的浮躁之风。借此一角，略道一二，愿意和大家切磋探讨。如果因此得罪了某些人，在此先表歉意。

说到撰稿界的浮躁之风，我个人以为主要有以下几种表现

态度敷衍

为电脑类媒体投稿件的作者，有的是为了将自己的经验和技巧与同好们交流切磋，有的是为了阐述某些经过思考的现象和热点。这些都是值得鼓励的。还有的便是"以钱为本"，用一位朋友的话来说 写什么都无所谓，只要有稿费就成。这种初衷的本身，便是在敷衍读者，态度极不可取。

这类撰稿者有的是"自愿"的，有的是"被迫"的。

"自愿"者，大约是自己有写作计划，制订在多长时间内通过写电脑类稿件挣到多少钱，然后完成某一件事情。这里最普遍的目标，便是为自己可爱的电脑升级换代了。奔腾II价格不菲，VOODOO2居高不下，硬盘、内存疯涨，如果升级，就连机箱和电源都要换掉，更不用说加人令人垂涎的外设了，刻盘机、扫描仪、数字相机、高级彩喷、发烧音响、大屏显示器，这些哪一个电脑爱好者不梦想呢？将自己的电脑武装成最先进的小型现代办公室，便是许多同好们的渴望。发烧级的追求，其代价当然是发烧级的金钱。于是，凭着平时喜琢磨好摆弄的经验，开始写稿件赚钱。有时候我想升级电脑，下了很久的决心也未动作，同是经常写些东西的朋友笑道 多写几篇稿子不就行啦？听到这种想法，我很诧异。如果不是非常有欲望，我是不知道如何下笔的。当然疏懒成性也是原因之一。于是又问过身边的一些朋友，竟然大多有前者的想法。有些此类的撰稿者还是在校学生，不但手机、呼机、笔记本电脑俱全，而且每月可以通过写稿收人数千元。其文章质量究竟如何尚不便下定论，但前述的写稿态度本身，便使文章带上了某种功利性。如此致富，真是茅塞顿开。

"被迫"者，比及"自愿"者，更是可叹。同为"向钱看"，"被迫"者更是"有组织，有纪律"。一些撰稿人聚成工作室，有的甚至成立了公司，专门从事电脑类文章的写作。规模大的，旗下数十人甚至上百人的撰稿队伍，为各种媒体提供电脑类的稿件，小到某次装机时遇到的小问题，大到某种大型软件的综合介绍。这本是可喜的现象，有组织才有规模。可惜的是，有个别的类似的组织只为了赚钱，根本不顾文章质量。他们通常与许多媒体保持良好的关系，然后承接各类稿件短缺栏目的"命题作文"。最多的时候可以同时与几十家报刊杂志手中接到上百篇约稿，然后再"下发"到具体撰稿者手中，规定好时间和字数，让他们进行"生产"，公司再从稿酬中抽取一定比例作为奖金下发给赚稿者。有的干脆进行二次承包，再次给撰稿者规定新的稿酬，圈内人称为"剥皮稿酬"。这种公司创作制在娱乐圈早已盛行，而且很成功。不过就电脑业的自由撰稿队伍来说，情形就未必如愿了。在前文我提到的自由撰稿人的特点，便是队伍的年轻化，专业化。这两个词虽然很好听，但从另一个角度来看，年轻化的队伍(最小的居然是初中生，真令人不可思议)多少会带来思维的局限性，这将直接影响稿件的质量。既年轻又专业，另一个侧面意味着这样的撰稿人，虽然有丰富的电脑专业技巧，可是一旦走出专业特长，提到文笔表达便着实令人泄气，往往是"茶壶里煮饺子----有货却倒不出来"。本来书面表达上就有着缺陷，天生头疼的便是行文，如果再派以字数和时间的限制，其写作态度如何能端正？用敷衍一词并不为过，说白了便是一位此道中人所说的"抓耳挠腮地硬挤，凑篇幅，赶时间"，其文章质量也可想而知。

经历过每千字二三十块钱的"码字儿"作者，经常感叹现在的电脑类媒体，动辄上百元甚至数百元的千字稿酬，这也无疑是吸引许多撰稿人投身于此的大旗。可是如果只盯着钱，不提高自身的写作水平，不顾及读者的消费利益，不但使中国信息业的怪圈混乱无序，而且自身也只能是昙花一现，终有江郎才尽时。

文风浮躁

除了上述的态度敷衍、动机不纯的撰稿者外，满怀热忱地想将一些宝贵经验介绍给大家共享的某些作者，也经常犯下文风浮躁的毛病。

比如简单的一个小故障排除法，三四百字可以叙陈得当，可是有的作者居然会有成千上万字的"展开"。稍微注意一下，发现有许多语气词、感慨词甚至表情符号赫然其中。在网上聊过天的朋友都知道，网上的一些常用语，就目前来讲还是属于另一种交流方式、另一个空间的。可是有些作者经常无意识地便带人了文章中。这样的撰稿队伍并不在少数，可以见诸许多的媒体电脑栏目中的尤其是应用类的栏目。

究其原因，一来受某些报刊杂志的编辑水平局限，毕竟电脑专业类的文章不是人人尽懂的，于是只好巴蛇吞象，照单全收。二来，作者完全没有意识到书面表达与口头表达的基本区别，虽然文章内容很有价值，但是思维混乱无常，说东跑西，言语空冗，层次单一，实有没我中华文字之嫌。其作者本人不但毫无意识，甚至给人以自鸣得意的感觉。记得有个朋友问我，为什么你这样说我的文章呢？我不过是想和读者增加亲切感。我当时回答得很严厉，除了增加了你的幼稚以哗众取宠外，不会有任何收获的。现在想来，大可不必如此极端，毕竟文章中的专业内容是可取的。只是希望撰稿者再多下点功夫，力求精益求精，文风严谨，锦上添花。





讲谈FrontPage98(中)

北京 尚进 飞翔鸟：姚迅、周晓阳

（四）设计自己的框架

当FrontPage98的编辑器给你提供了十种框架模板仍不能满足你的需要的时候，我们就需要自己来设计框架的结构。首先在一个现成的模板上进行拆分或删除框架是最基础的工作。

像上面讲的一样激活一个框架，从框架菜单内选择拆分，在对话框中根据需要选择拆分成多列或拆分成多行就可以将框架纵向或横向拆分成两部分。而当你要合并某几个窗口的时候，只需要从框架菜单内选择删除就可以了。需要注意的是在进行删除框架工作的同时将删除其中的页面，因此在删除框架之前，一定要先确保被删除的框架内没有页或框架内页的内容已经被保存。

随着框架的反复拆分也许其中至目标框架的超级连接已经改变，这会导致一个超级连接背后的内容将在一个你意料不到的框架中打开。因此在每次编辑超级连接的时候，你都要对目标框架进行确认。

选择一个超级连接后点鼠标右键选择超级连接属性，单击选项栏中目标框架打开对话框。该对话框左侧有一个简图显示了所有框架的布局，右侧则是一个常用目标框架的列表。你可以通过选择左侧简图的框架来指定目标框架，如果希望这个目标框架成为这个页上所有超级连接的新缺省目标，那么你可以单击在页面上产生默认超级连接的复选框，否则受影响的将只是刚编辑过的超级连接。

（五）框架的替代方案

我们要清楚，虽然两个使用最广泛的浏览器——Internet Explorer和Navigator都支持框架，但这并不意味着所有的浏览器（如纯文本的UNIX浏览器Lynx）都支持框架的标准。虽然这一部分访问者数量微乎其微，但作为一个好的Webmaster也不应该忽视他们。对于一小部分访问者我们仍然可以为他们做些什么。

单击编辑器底端的不支持框架标签，我们可以看到编辑器提供给浏览器不支持框架的访问者的缺省信息。这只是一个简单的页面，它只包含了如下语句 This page uses frames, but your browser doesnot support them（此页使用了框架，但您的浏览器不支持它们）。这些是远远不够的，你至少要在此页面里提供给这些访问者一个超级连接，让他们继续访问下去。有了帮助实现这个目的就变得很简单了，你所要做的就是像往常一样编辑这个页面，其它的就交给FrontPage98好了。

二、巧用FrontPage98的组件

在FrontPage98中包含了一系列的组件（WebBot），它们可以自动生成一段代码来自动完成某项工作，大大提高了网页编辑者的工作效率。在下面的文章中我就简单给大家介绍一些FrontPage98中有用的组件。

（一）Comment组件

Comment（解释）组件可以给网页增加一段解释性语句，而这些语句并不在浏览器中显示出来。虽然这项功能对于访问者来说并没有实际的意义，但当你进行多人协同编辑网页时却有很大的用处。如果你想使用这项功能，只要在FrontPage98的编辑器中选择插入菜单，在随后出现的FrontPage组件中选择注释。随后就会出现注释的对话框：在编辑的页面中出现一行以

"注释: ……"为开头的字，这段字将不能被浏览器所显示。但是要注意的是Comment组件并不能帮你保密什么，因为只要访问者察看网页的源代码就可以看到这些注释。

(二) Include Page 组件

假设我们有许多网页都包含了一个公共的部分，我们希望能在一个页面中更改公共部分的同时，所有的页面都能随之改变。这时我们就需要运用Include Page (包含页面) 组件。有了这个组件

计划图像的属性
要加入的图像(I): http://www.zgl69.net/~evaworld/image/bann 浏览(B)... 确定 取消 帮助(H)
起始日期和时间(S) 年: 1998 月: 十一月 日: 08 时间: 12:00:00 星期日, 十一月 08, 1998
结束日期和时间(E) 年: 1998 月: 十一月 日: 09 时间: 12:09:00 星期一, 十一月 09, 1998
要包括的给定日期之前或之后的可选图像(O): 浏览(W)...

我们就可以将公共的部分放到一个单独的页面中，然后用Include Page组件将这个公共的页面放到其它的页面内。倘若以后对公共页有所改变，则所有的页面也会自动更新。按照以下的步骤就可以实现此功能:

1. 建立一个包含了公共信息的页面并保存。

2. 打开另个页面，在编辑器的FrontPage组件中选择包含页面。

3. 在提示的对话框下输入刚才的公共页面的名称，并保存页面。

4. 在浏览器中打开检验效果。

(三) Scheduled Include Page和Scheduled Images组件

Scheduled Include Page(预计加入的页面)和Scheduled Images (预计加入的图像) 组件和Include Page组件的内容相似，只是这两个组件完成的是让一个页面在某一认定的时间内显示指定的页面或是图像。它可以说是Include Page组件的扩展。下面我们以Scheduled Images组件为例来说明这两个组件的功能。

1. 假定我们要在一个月后的今天庆祝自己的站点成立一周年，我们设想要那天在主页顶端显示一幅庆祝的图片，由于怕忘了就可以使用Scheduled Images组件来帮助我们自动完成此工作。

2. 打开我们主页的首页，在顶段插入一空行。

3. 从编辑器的FrontPage组件中选择预计加入的图像。

4. 在组件的属性中设定图像的位置、开始显示的时间、结束时间，确定后保存页面。

5. 在浏览器中测试刚才的页面，图像显示在页面的预定位置。

6. 更改系统时间后，刷新浏览器，图像消失。用编辑器打开页面后原图像位置出现过期图像的显示。

(四) Time Stamp

Time Stamp (时间戳) 是FrontPage组件中使用最简单的组件。它的功能就是自动记录更新页面的时间。这个功能目前在众多个人网页中广泛的被使用。你可以在编辑器的插入菜单中直接找到这个功能。

(五) 其它组件

其实FrontPage还包括了许多功能强大的组件 (如搜索组件、计数器组件、确认域组件等等)。它们能令你的站点更加精彩，但可惜的是它们当中部分组件是需要FrontPage98服务器支持才可以的。这对于国内一些个人主页服务器来说大多不能使用，因此大家在使用这些组件的时候，一定要先弄清楚是不是必须要在FrontPage98服务器上才能运行的。

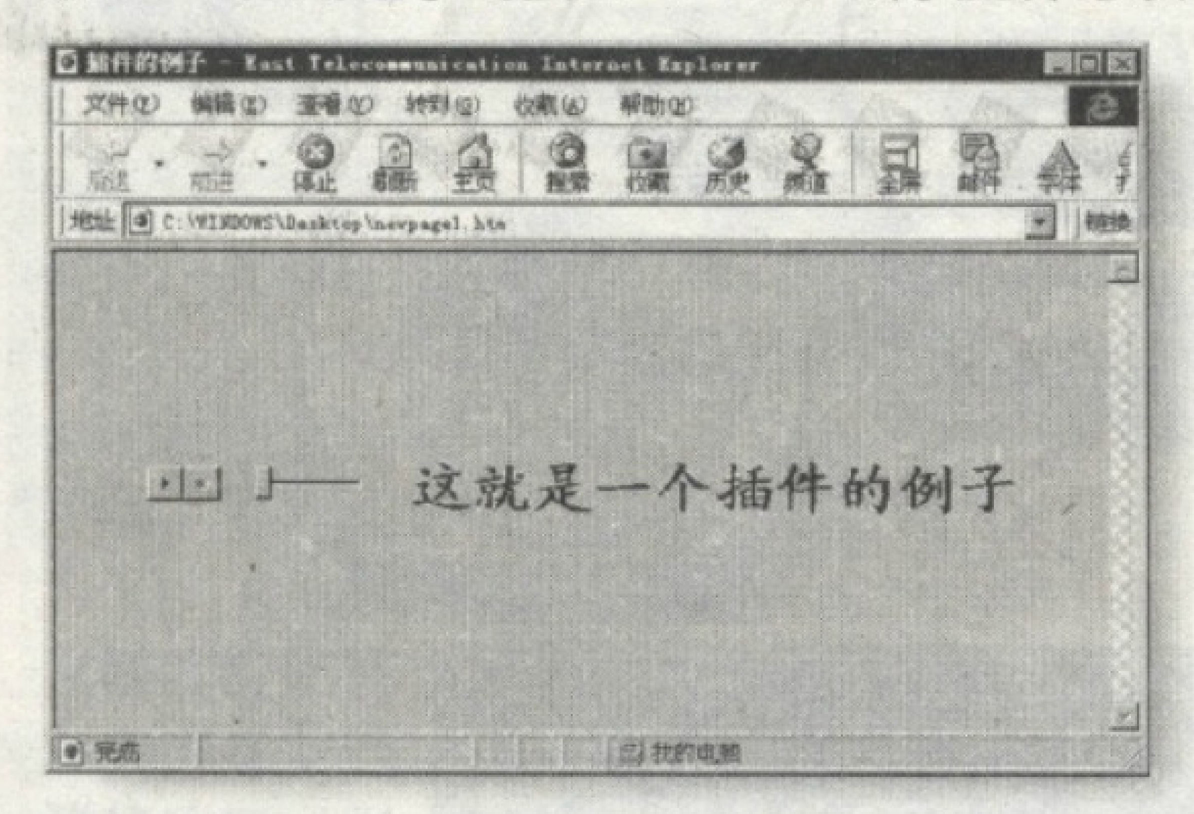
三、共用边框线

创建好导航条是一个站点能否成功的关键，也是最令人头痛的事情，如果不采取框架的形式，那么在每一页中都要创立导航条，就算是使用自制的模板文件，如果一处要改，那么各处也都要修改，实在是太麻烦了。有没有省事的办法呢? 答案是肯定的，利用FrontPage98的分配边框线功能即可实现。调出右键的快捷菜单选择分配边框线项，文档的四周都可以放置边框线，然后制定你的方案即可。在你的网站目录里有一个名为borders的目录，它是用来储存边框线里的内容的，这样，无论你在哪一页，只要使用了相应的边框线，边框里的

内容都是统一的，所以如果使用刚才提到的FrontPage98中的包含页面，要修改所有页面的边框时，只修改一个文件就行了。

四、多媒体的扩展——插件（Plug-in）

尽管目前浏览器已经很完善了，但我们有时仍能遇到许多它们显示不了的内容，这其中包括视频文件、音频文件和一些奇怪的图形文件等等。这时我们就需要引用一些辅助程序来帮助浏览器工作，这些辅助的程序就成为插件（Plug-in）。插件实际上就是一些动态的代码，它们的任务只是给浏览器提供一个应用程序的接口（API），所以插件必须和浏览器紧密结合才能工作，而不能脱离浏览器独立存在。目前插件的种类很多，但就其工作方式而言无外乎三种：镶嵌式、全屏式和隐藏式。



在FrontPage98中向页面嵌入一个插件是十分简单易行的。

1．首先运行FrontPage98的编辑器，选择插入菜单中的高级选项，点击插件。

2．在出现的对话框中的数据源中填写插入插件的位置。

3．在关于浏览器不支持插件的信息中，填写你想对不支持插件的访问者所说的话。比如说告诉对方在哪里可以下载你使用的插件是一个不错的主意。

4．在大小的设置中指定出插件在页面中所显示的大小。其中要注意的是，一旦你选择了隐藏插件，该插件就必须要设定插件自动运行，不然这个插件会由于访问者看不到而无法控制其运行。

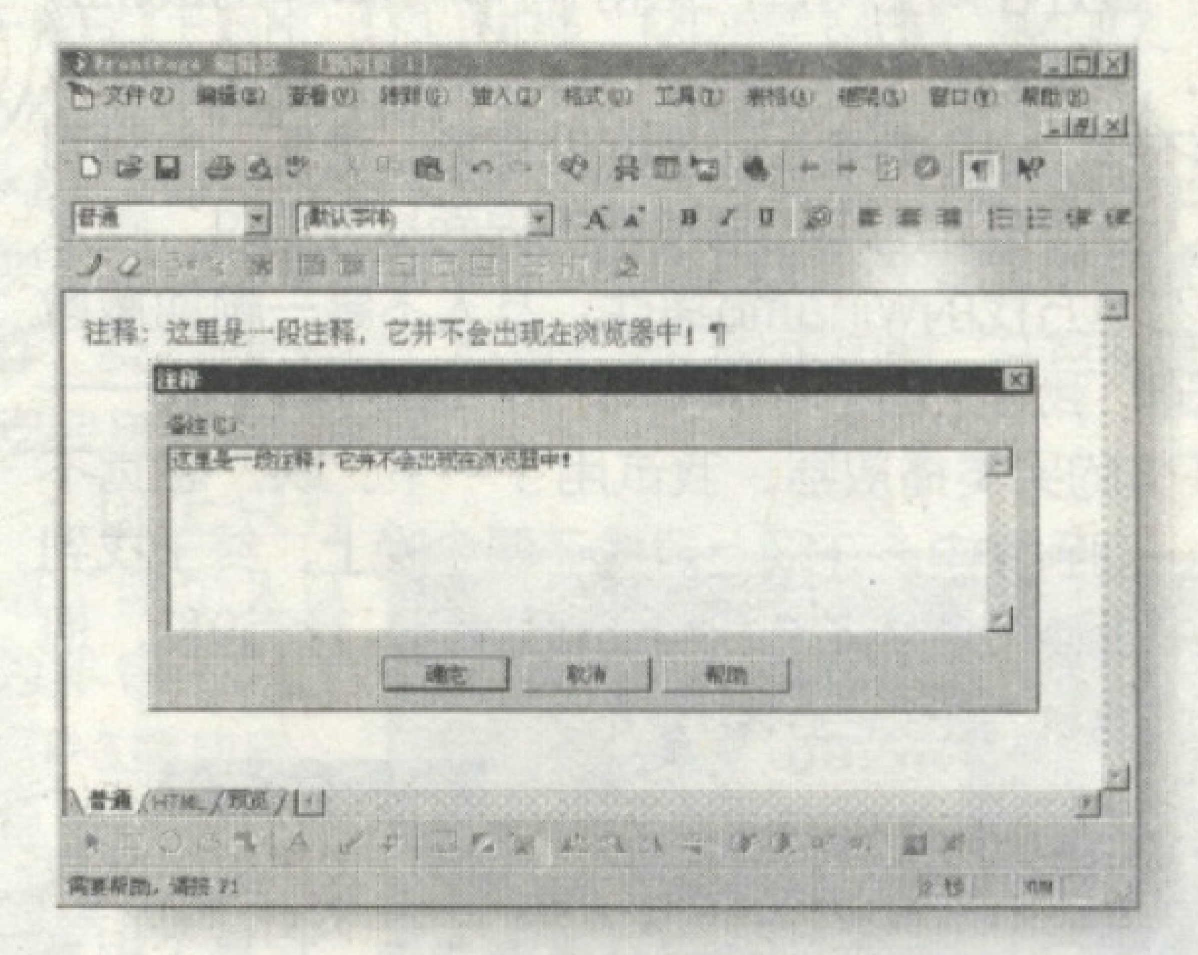
5．在插件的布局中添入插件所要摆放的位置和对齐方式。

6．由于FrontPage98没有让你设置是否自动运行和自动重放的功能，因此如有必要你还要手动在HTML文本中加入AUTOSTART=TRUE LOOP=TRUE（对于不同的插件可能还有一些特殊的参数）来实现这两个功能。一切完成之后保存页面，插件嵌入成功！

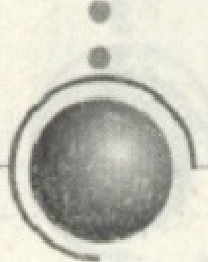
最后谈一谈如何合理运用插件。在镶嵌插件的时候，最重要的一点是要充分考虑带宽的问题。由于网络状况的影响实时的播放还不能很好地实现，其效果往往不尽如人意（主要表现在信息不连贯，花费时间长）。因此如非必要请大家不要使用实时播放多媒体文件，而尽量采用让访问者下载后观看的方式。合理运用插件才能使网页显得更精彩，否则只能适得其反。

五、插入Java Applet

对HTML的扩展除去使用插件和Activex外，还可以嵌入一些Java小程序（Java Applet），它们以Class的形式存在，FrontPage98对于Java Applet的嵌入也有很好的支持。在编辑器中选择插入／高级／Java小程序，在Applet处输入Class的文件名，可以是相对路径或绝对路径，Java Applet可以接受外界传递的参数以达到用户需要的效果，FrontPage98对参数的设置很方便，让人一目了然，而Applet的布局方式则和图片的布局方式很相似，全部设定完毕后，预览一下页面，Apllet顺利运行。



对本文感兴趣的读者可以到yiciyuan.yeah.net浏览。

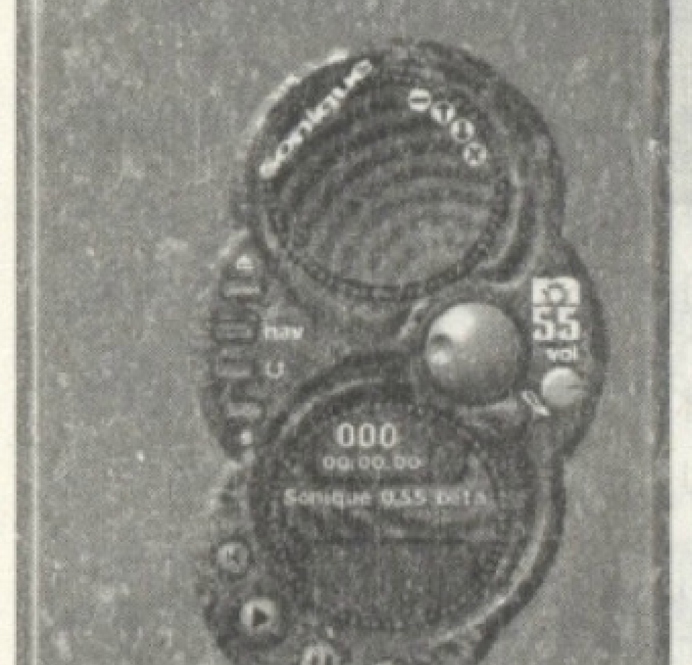


MP3播放器小览

江苏 WaWa

最近在网上闲逛，觅得Winamp2.03的最新版本，以及近三十多个风格各异的插件。装了以后感觉不错，自为得意，于是四处宣扬。谁知，一日到友人处发现他的MP3播放器的界面从没见过，问是什么地方找的Winamp插件。友人不屑一顾地撇撇嘴道：我好久都不用Winamp了，这是Sonique——MP3的另类播放器。我试用了一下。咦，感觉不错。回到家中，在网上寻找了两个晚上，终于找到了一批使用效果不错的MP3播放器，计有9种，现挑选我认为不错的介绍介绍。

一、Sonique



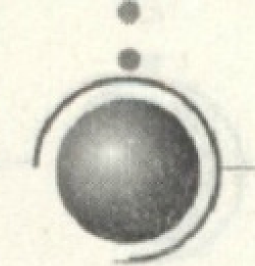
第一个介绍的就是Sonique。它是个相当数码化的MP3播放器，操控方式完全以液晶电视的方式呈现，非常前卫。它共有两款控制面版，面板上的所有符号都设计得十分合理，两者可以通过面板上的一个上下的小箭头符号来方便地转换。音量和速度的调节都采用了旋转式按钮，这倒是挺新鲜的，但给第一次使用的用户带来了一些不便。另有一缩放式的音谱控制面板，支持Playlist。

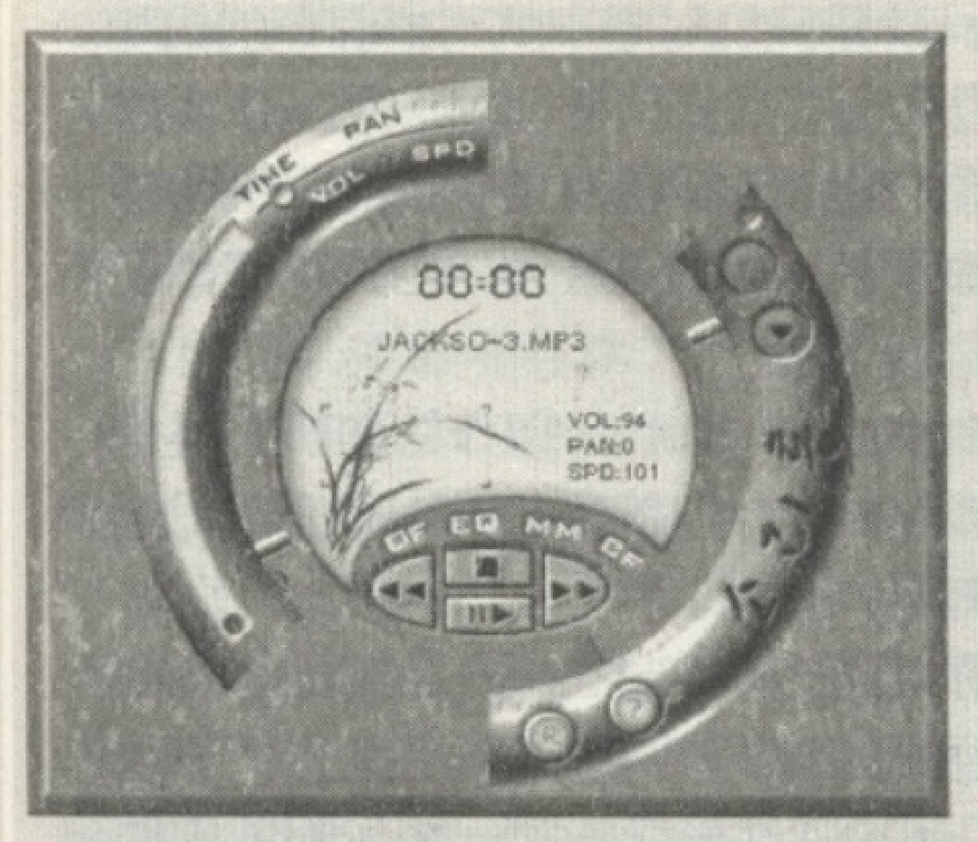


整体来说相当棒，唯一遗憾的是无法正确显示中文歌名。这是我推荐的mp3播放器的一款，评价：优秀

二、Soritong player

这是由韩国的New Software Xperts公司所开发的MP3播放器。界面真好，所耗的CPU资源非常低，基本的功能有：可显示及编辑ID3 Tag(支持中文)、可编辑播放清单、可设定4种EQ值随时以喜好来切换、单曲或全部循环播放、面板频谱分析显示，更妙的是它还可让你调整乐曲的Temple(节奏速度)。这个功能可有趣了，你可以把男人的声音调节成女声，也可以反过来调节。我就曾经把张惠妹的歌调节得像赵传唱的。这就给MP3的播放带来



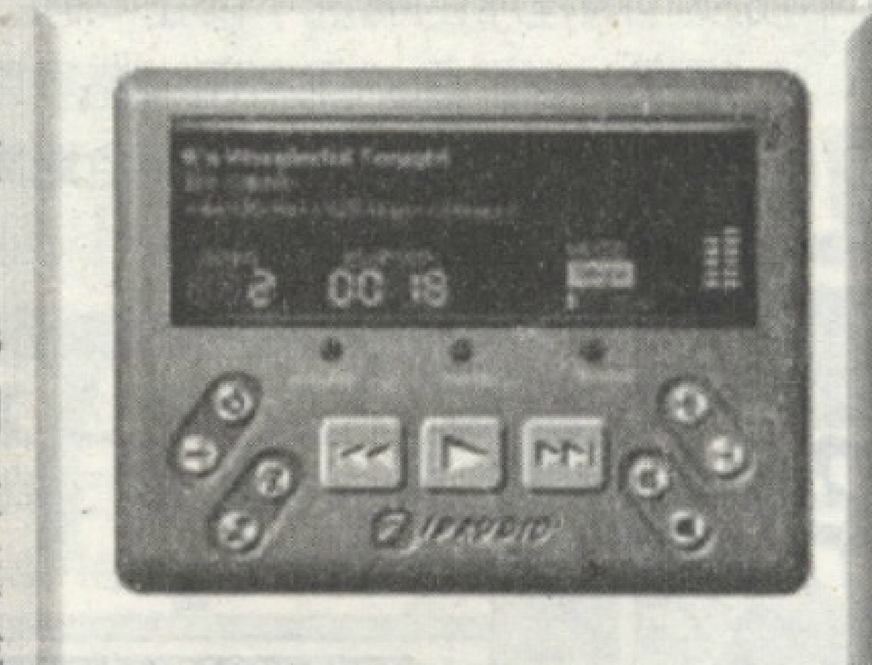


了乐趣。

在它的EQ均衡器里有四个快捷键，你可以把你所喜欢的EQ方式分别存到这四个键中，一旦你需要时，只要点击面板上的不同的键就可以了，不需要每次都调节。程序本身还带有一个可常驻内存的“Tray Girl”，你可以使用鼠标右键的快速打开、缩小、关闭Soritong程序及有关设定窗口或是打开、关闭文件。支持格式：MP1、MP2、MP3、M3U、PLA、SH（软件本身的音乐格式）。这也是推荐品，主要是界面有趣，功能多样，最主要的是CPU占用小，不妨碍做其他事。评价：优秀。

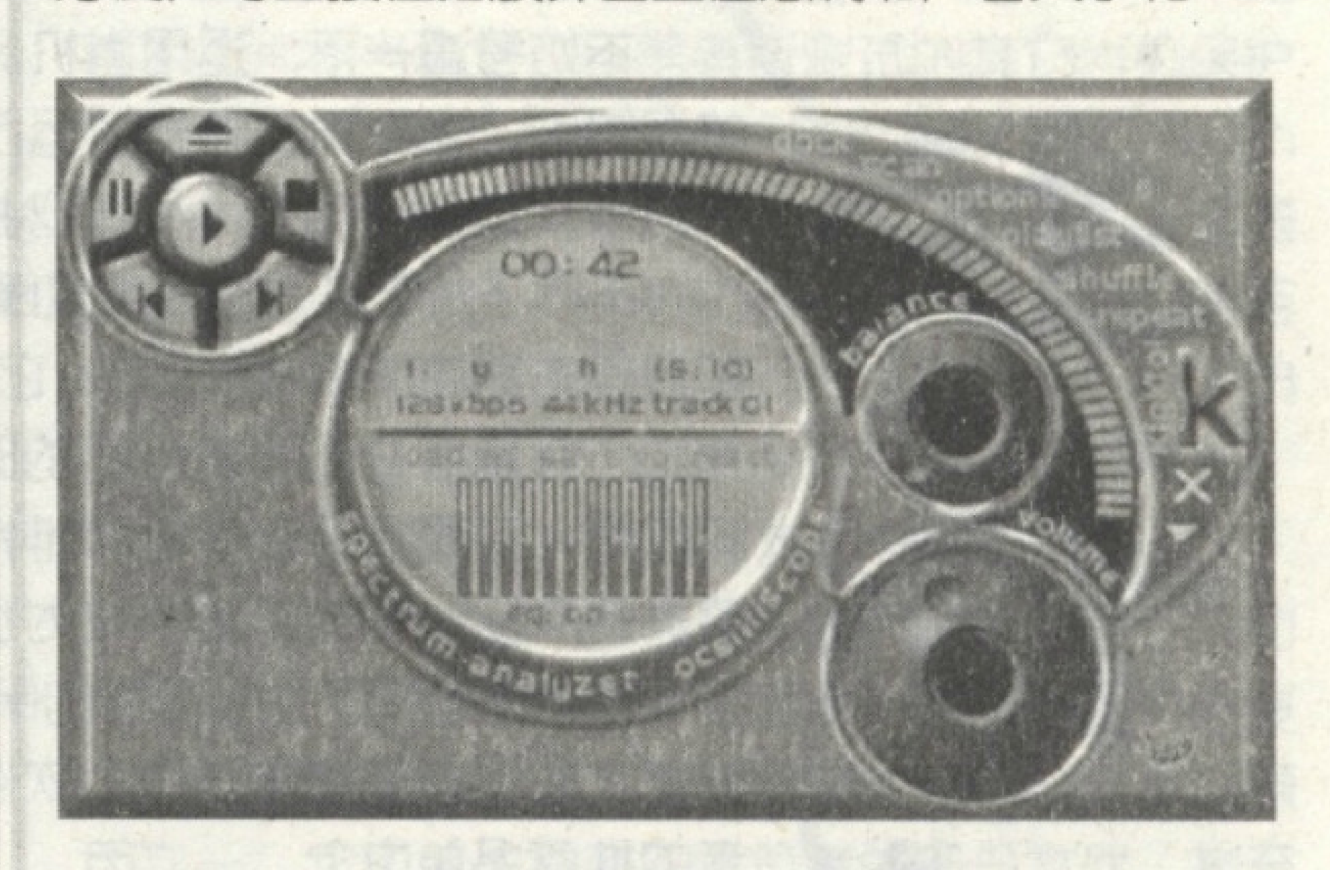
三、Zipaudio

顾名思义，它是由Zip的开发商所开发。有着非常漂亮的播放界面，功能也相当完整。它是编辑和播放一体的软件，可播放MP3、WAV及CD唱片，具有自动点唱、编辑播放清单、单曲或全部循环播放功能等等。播放时CPU所耗的系统资源亦相当节省。内建最新的数码音频压缩技术，能够截取CD音轨而不失真地转成高品质立体声WAV文件，支持ATAPI及SCSI光驱。另外本身也有MP3压缩功能，并不需要外挂其它的压缩软件，即可直接将截取的WAV文件转成MP3文件，或将MP3文件利用本身的编译功能来还原成WAV文件，同时它截取CD音轨及转换MP3的速度也非常快。如果有经常自己制作MP3的朋友，它倒是一个不错的选择。因为它已经将压缩和播放连成一体了，倒是没有那些花哨的功能。



四、K-jofol

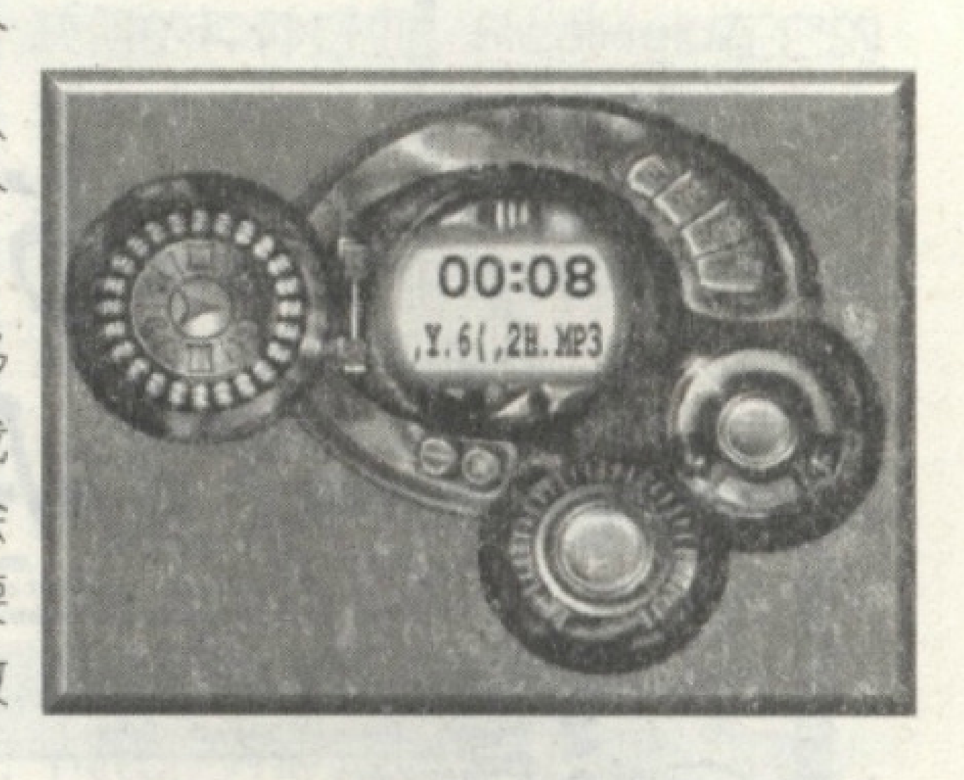
它的界面怪怪的，有点像小丑的三角帽，帽尖上有个园三角，有点COOL。它最特别的是在支持MP3格式的同时还支持YAMAHA的SoundVQ Encoder所压缩的VQF文件（据说是压缩效果最好的一种）。它内置了EQ均衡器，在操作上更是方便，可直接在播放界面上任意调节声音大小和EQ均衡器等。美中不足的是0.32版还没有编辑播放清单功能，但估计在未来的新版中应会加入。



五、Pulse

最后介绍一款特别的播放器——Pulse。它的特色并不是界面特殊，而是支持相当多的格式：669、FAR、FNK、IT、M15、MDL、MED、MOD、MTM、NST、PM、STM、S3M、ULT、WOW、XM、MP1/2/3、C64、SID/DAT等。它和Winamp类似，可以更换不同的插件来自动改变面板的式样，支持Playlist，亦有多重的设定功能，并且不要安装直接运行就可。

以上只介绍了我个人认为不错的几个MP3播放器，其实还有很多的播放器。我相信你一定会找到你所需要的好的播放器。



本文介绍的部分软件收录于《大众软件CD》1999年2月\BBX下

保护你的Windows——当机保护程序集

广西 阿东

当机(Crashing)对我们之中的多数人来说，这是开机时原本就可能面临的风险。免费软件、共享软件的激增，与颇占空间的应用程序会让屏幕因此冻结，紧接着在闪动频繁画面之后的，就是一连串诅咒与怒骂。每个人都会因为当机而丧失一些东西，例如撰写的文稿、简报、说明书或是情书等等。这类的意外列也列不完，而且大多数的人经历过后很快就会又忘了。

不妨考虑一下，运用当机保护软件(Crash protector)，以作为对抗古怪软件的保障吧。当你再次碰到“运行异常(Illegal Operation)”的窗口跳出来向你打招呼的时候，就能松口气，而不必担心数据会消失了。

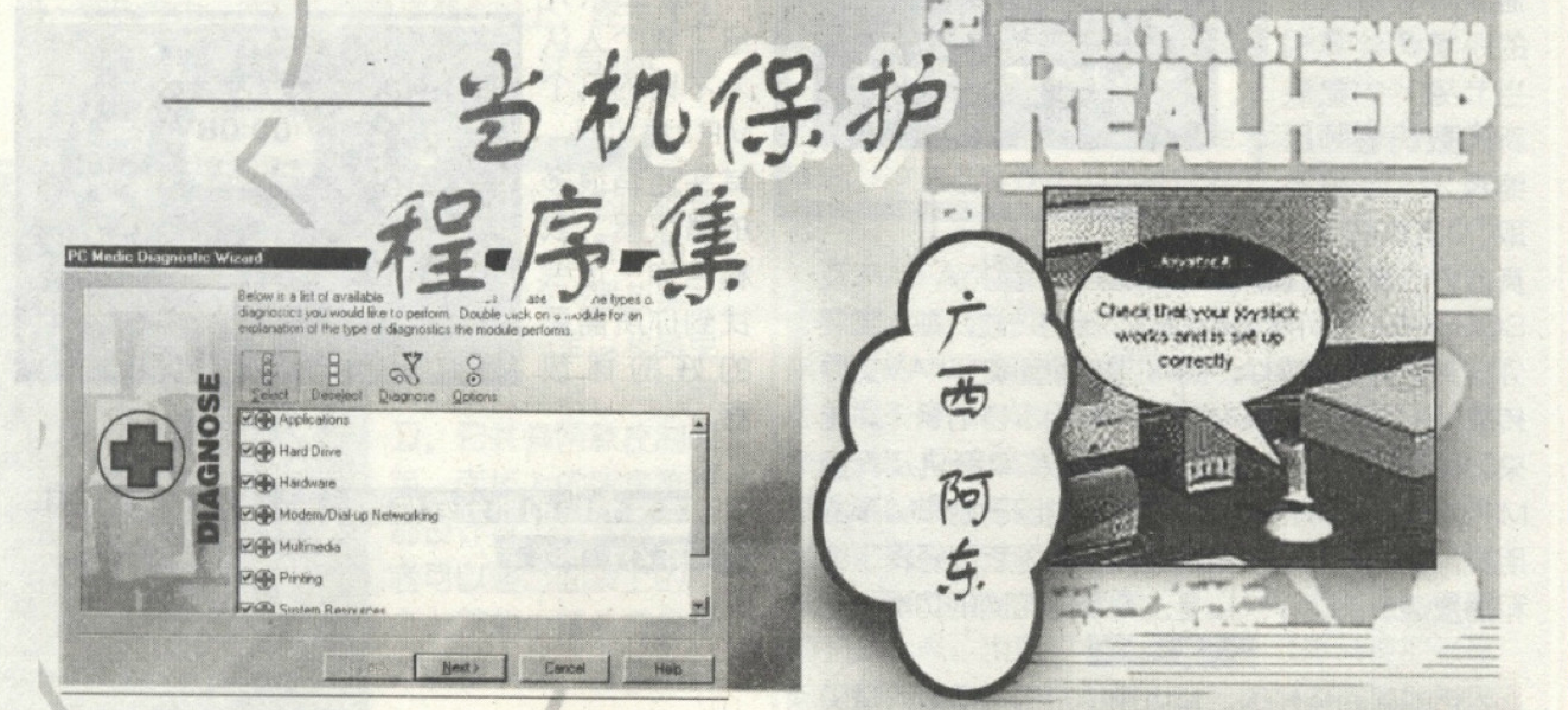
不同于其它在系统完全故障后才试着修复系统的应用软件的是，当机保护软件比较具有主动性(Proactive)，它能在即将造成当机故障的软件发动攻击之前，就逮住它们，并拖延它们引发当机的时间。虽然当机保护软件没办法让已经沦陷的软件起死回生，可是它足以让程序维持暂时的运行，撑到你把数据存盘并离开为止。许多这类的产品，也能针对系统对症下药，并提供技术支持资料等等。

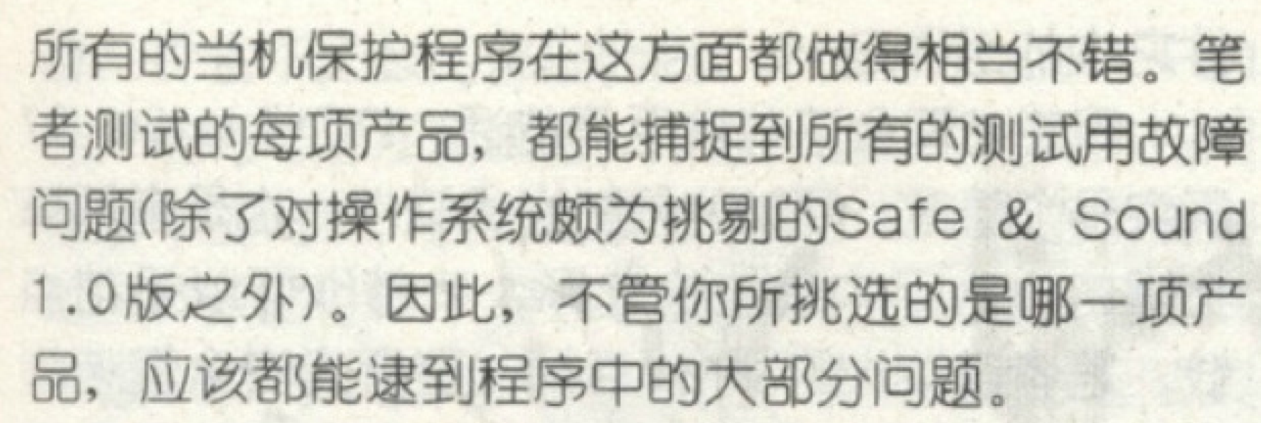
笔者特地找了五个这类的保护程序，并让它们去处理一些非常不稳定的情况。继续读下去，你就会清楚每个软件在遭攻击时，有怎样的性能与表现，哪一个能在笔者的推荐名单之上。

程序的评比标准

当你浓缩精简那些夸张的广告词之后，就会晓得这些软件全都只有一个简单的目的，就是保护你的数据。虽然它们达成目标的方式略有差异，但仍有某些共通原则可循。

危机处理表现(Crash protection)：这些产品最重要的功能就是阻止当机。当某个应用程序快当掉时，它会传送信号到操作系统，通知系统需要关闭。这个时候，当机保护程序会解读此项信息，试着在不损及应用程序的情况下修正问题。即使没办法加以修复，当机保护程序通常能争取一点时间，好让你储存自己的数据，再安全地离开。幸运的是，





所有的当机保护程序在这方面都做得相当不错。笔者测试的每项产品，都能捕捉到所有的测试用故障问题(除了对操作系统颇为挑剔的Safe & Sound 1.0版之外)。因此，不管你所挑选的是哪一项产品，应该都能逮到程序中的大部分问题。

使用难易度：容易使用也许是当机时的保护程度以外最重要的一项考滤了。假如产品难以使用与配置（Configure)，不管拥有多少功能都没有用。这些产品都是工具软件，它在电脑中的目的可不是为了美观。当你的系统发生故障的时候，那些3D的图像看起来可就没那么可爱。

例行性表现：一个当机保护程序会不断在你的电脑中运行巡逻，所以一定会使电脑的运行速度延缓。笔者所测试的当机保护软件中，就整体而言，会使系统运行速度延缓2%~8%左右。延缓8%的速度，看起来似乎不多，但假设你用电脑是为了商业目的就须注意到其中可能造成的损失。

此外要注意的是，当机保护软件就像其它电脑程序一样，也可能有自己一些不稳定的情况发生。

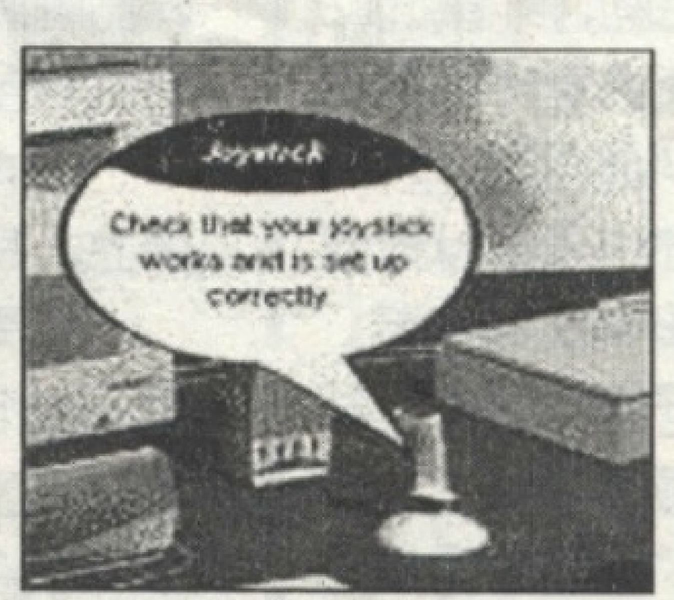
一、RealHelp Extra Strength

官方网站：http://www.quarterdeck.com

优点：在软件安装之前，即可进行冲突检查；能扫描PCMCIA；还有智慧型磁盘支持(S.M.A.R.T. disk Support)。

缺点：过火的界面。

评论：Quarterdeck的初次尝试，就得到不错的反响。RealHelp Extra Strength是该公司第一代的精密当机保护软件，功能强大也十分稳定，还包含了你确实需要的所有功能。在与其它当机保护软件之间的激烈竞赛中，RealHelp以极小优势拔得头筹。



RealHelp的界面，对笔者来说，实在带有一些自以为是的小聪明。就笔者的观点来看，没有一种工具软件，会将自己的商业资源花费在3D的按键与具伸缩性的“窗口阴影(Window shade)”屏幕转换上。

虽然这种界面设计过于夸张，但却相当整洁。最大的安慰是，它能让你从菜单上直接读取所有的功能；还有一个明显的“检查”按键，只要你按一下鼠标，就可启动整个系统的检查工作。虽然在设计上，是以隐藏的图标取代像PC Medic 97或Norton CrashGuard之中那种容易读取的文字连接，但你可以从系统任务栏上，直接取得这些功能。一旦你移动过那些华丽的图标，RealHelp的用户界面，就能自发地组织起来，而且让人容易了解。

虽然其界面有值得改善的空间，但RealHelp的基本技术相当稳定。与笔者所测试的其它当机保护软件相似，RealHelp的“当机防御器(Crash Defender)”其表现相当令人赞赏。这是他人无法拷贝的绝佳功能，“当机防御器”可以正确判断与修正笔者所有的测试用故障问题。与First Aid 98类似的是，它也能显示出结构有条理的明细报告，让你只按一次鼠标，就可将其储存起来。

然而，RealHelp最为耀眼的一点，是在它的功能组上。“应用程序冲突数据库”负责鉴定并修复已知的应用程序问题，这正是造成当机的最常见原因之一。它也能成功地清除笔者的备份文件，甚至找到一些遗失的DLL文件。RealHelp与智慧型驱动的硬盘(SMART-enabled)合作，来警告你即将发生的磁盘故障；笔记本电脑的用户将会对这套软件支持PCMCIA配备，以及标准桌上硬件(它的竞争对手所缺乏的功能)的诊断工作，给予极高的评价。它可以运行一连串独特的CPU测试，甚至还能给你的PC麦克风一次体检。

除了以上所提的优点之外，再加上内建的备份/修复系统、一个免费的线上更新器、一个已连接的技术支持数据库，还列出了性能正常的次数，这些都是你拥有这位冠军软件时，所获得的种种好处。RealHelp在它的界面设计上，仍然有值得学习的地方，但是单就一项项比较，它仍然是这群软件之中的精英分子。而且，由于这是Quarterdeck进入复杂的当机保护软件世界中所做的首次尝试，以后的表现应该只会更好才对。

二、PC Medic 97 1.05

官方网站：http://network.com/

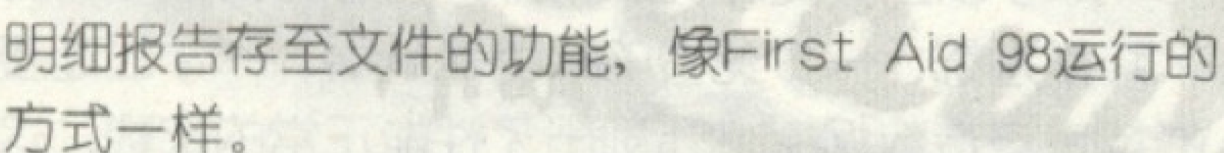
优点：清爽简单的界面；内容广泛且易于了解的技术支持数据库。

缺点：需要一个更主动的冲突侦察器。

评论：它并不像笔者所测试的某些产品一样，只有好听的广告词而已，PC Medic强力且容易使用，是你可以信赖的当机保护程序。

关于PC Medic，你首先会注意到的，就是它清爽简单的界面。与其它的产品(例如First Aid 98)相比，看起来它就像个小斯巴达人一般，但笔者很快就能熟悉花俏的视频功能，以及图标为主的导览功能。你马上就能注意到Medic的六种主要功能：诊断、第二功能、性能、故障监视器、备份以及病毒。只要让你的鼠标在这些选项上游移，就能在窗口的左下角，看到与这个功能有关的额外信息摘要。

Medic轻薄短小的界面让人很容易就能了解。在笔者的性能测试中，测量出Medic使系统的速度延缓4%，在所有的测试软件中名列第二。Medic的故障监视器，可以捕捉到笔者丢给它的所有故障问题，而且看起来似乎不会造成任何本身软件上的“假当机”情况(安装预防当机软件时，所造成的故障警告信息)。当故障监视器逮到一个错误信息时，它会提供你整个系统配备与该故障本身的详细数据。虽然你可以将这些数据用剪下贴上的方式，贴到纯文本文件中，但是笔者比较偏好按一次鼠标，就能将明细报告存至文件的功能，像First Aid 98运行的方式一样。



要是你有额外的150MB磁盘空间，“第二功能”提供了一种根据HTML规格技术支持的数据库，里面有一般常见的标题，例如“显示”、“打印机”以及“MS Office”等等(你也可以从光盘驱动器运行)。你可通过Medic的自设浏览器浏览。虽然它仍无法取代线上支持，不过“第二功能”却可以处理如“为什么我所有的字体都不见了？”之类的常见问题，进一步帮你省下不少打电话的时间。

“诊断”和“修复”功能负责缉捕不够完美的配置、断线(Deadline)、设备冲突以及无处可归的备份文件目录(Registry entries)等错误。尽管如此，笔者仍希望看到Medic能拥有与RealHelp相同的功能，可以主动扫描应用程序的冲突。“备份”和“病毒”这两项功能，当你安装McAfee的病毒扫描安全套装软件(VirusScan Security Suite)之后，就能进一步增强其效力。Medic即是这套软件之中的组件之一。

假如不理会这些挑毛病的话，PC Medic 97确实是个稳定、简单的预防当机软件，也是有预算上限的人心目中最佳的选择。倘若你可以多花点钱，笔者建议你购买McAfee整套的安全套装软件；但是，无论你怎么想，Medic都是个功能优秀的软件，而且与RealHelp的评比差距非常小。

三、First Aid 98豪华版

官方网站：http://cybermedia.com/

优点：涵盖范围极广。

缺点：设计糟糕、资源过度密集的界面。

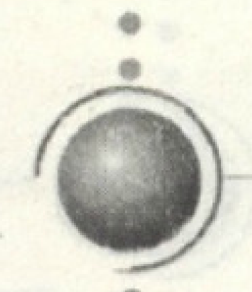
评论：身为能传送通知给用户的初代当机保护软件之一，First Aid 98正如往常一般的强力而且稳定。不幸的是，它就像寻找新节拍的过时摇滚明星一样，以完全错误的方式，企图重新打造一个新的自我，却不知道真正该做的只要将自己的基础打好即可。

这种胡乱修补的明显例子，从First Aid的界面最可明显看出。借取微软BOB的图形界面而形成的窗口页面，First Aid令人较感到安慰的，是在屏幕上显示你的桌面设备，上面应有尽有，包括扫描仪、打印机以及调制解调器。只要点选一种设备，First Aid就会检查它，好了解是否一切都合乎标准。当然，你的系统要是没有连接扫描仪、打印机、或是调制解调器，对于这种浪费空间的界面，相信你也不会有多高兴。

First Aid的界面，浪费了许多空间在漂亮的图片上，其中只有少数简单的文字连结有用处。

免费的视频之旅是另一个让人感到厌烦的东西。当你首次运行软件时，First Aid就会自动启动那个文件夹——即使你没有安装声卡也一样。First Aid只要使用少数文字连接就能做得更好，而且以同样的空间，还可以显示更多的数据。然而更糟的是，你需要按四次鼠标才能跳过系统检查，进入当机保护程序，也就是软件中最重要的部分。

一旦你跳过那些无意义的部分，First Aid即提供了同等广泛强力的核心功能，也就是让之前的版本如此畅销的功能。它能捕捉到笔者所有的测试故障问题，并且提供详细的数据，只要按一次鼠标，就可储存在磁盘中。光是这个功能，你就可以给技术人员提供详细的故障环境数据，好让他们进而重



建，并省下无数的修理时间。First Aid的CPR功能，能将笔者在测试时，所碰上的四种相冲突应用程序中的两种，巧妙地解救出来(Norton的功能则是三种救出一种)。至于它的硬件扫描功能，虽然并不像RealHelp那样，纳入相当广泛的范围，但也具有独特的深度；负责寻找备份文件错误与遗漏在其它文件中的DLL文件的系统扫描功能，更具一流的水准。然而，它没有与RealHelp一样可以在安装应用程序之前，先扫描是否会与系统产生冲突的功能。这一点真是太可惜了。

First Aid同时附带“还原功能(Backtrack)”，这是个能快速反应系统状况的有用工具。假如你的系统文件中发生了极严重的错误，“还原功能”可以将你的系统，整个倒回最后的稳定状况。与RealHelp类似，First Aid也支持SMART技术。当你的硬盘快要发生故障之前，它能给你相当的警告信息。此外，它也包括病毒扫描器与可供搜索的数据库，这两种能通过CyberMedia的Oil Change应用程序的限定版，来进行更新工作。

First Aid是一种强力且多功能的当机保护程序，但它仍然略逊于Quarterdeck的RealHelp；而且它的界面是笔者所见过最糟糕的。在这场激烈的竞争中，First Aid也确实不会让你感到失望。不过，一旦把所有的好牌摊开在桌面上，笔者会下注在RealHelp。

四、Norton CrashGuard豪华3.0版

官方网站：http://www.symantec.com/

优点：简单直接；优秀的系统扫描功能。

缺点：没有冲突检查或线上参考功能；硬件诊断仅限于硬盘部份。

评论：Norton CrashGuard简洁而有魅力，而且可靠的当机保护程序，可以让你放心。然而其代价却是，它是笔者所碰到的系统中对系统的延迟度是最高的。

CrashGuard可能是除了PC Medic以外，在笔者的所有测试软件中拥有最清爽、最具直觉感界面的软件。四个位于正上方的按钮，即可让你读取CrashGuard的所有功能。“抗静止(Anti-Freeze)”键可拯救被困住的应用程序；“设置”则让你简单设置系统扫描工作；“登录记录(Log Book)”提供了CrashGuard活动的历程记录；“帮助(Help)”则解答了你的疑难杂症。就是那样的简单。

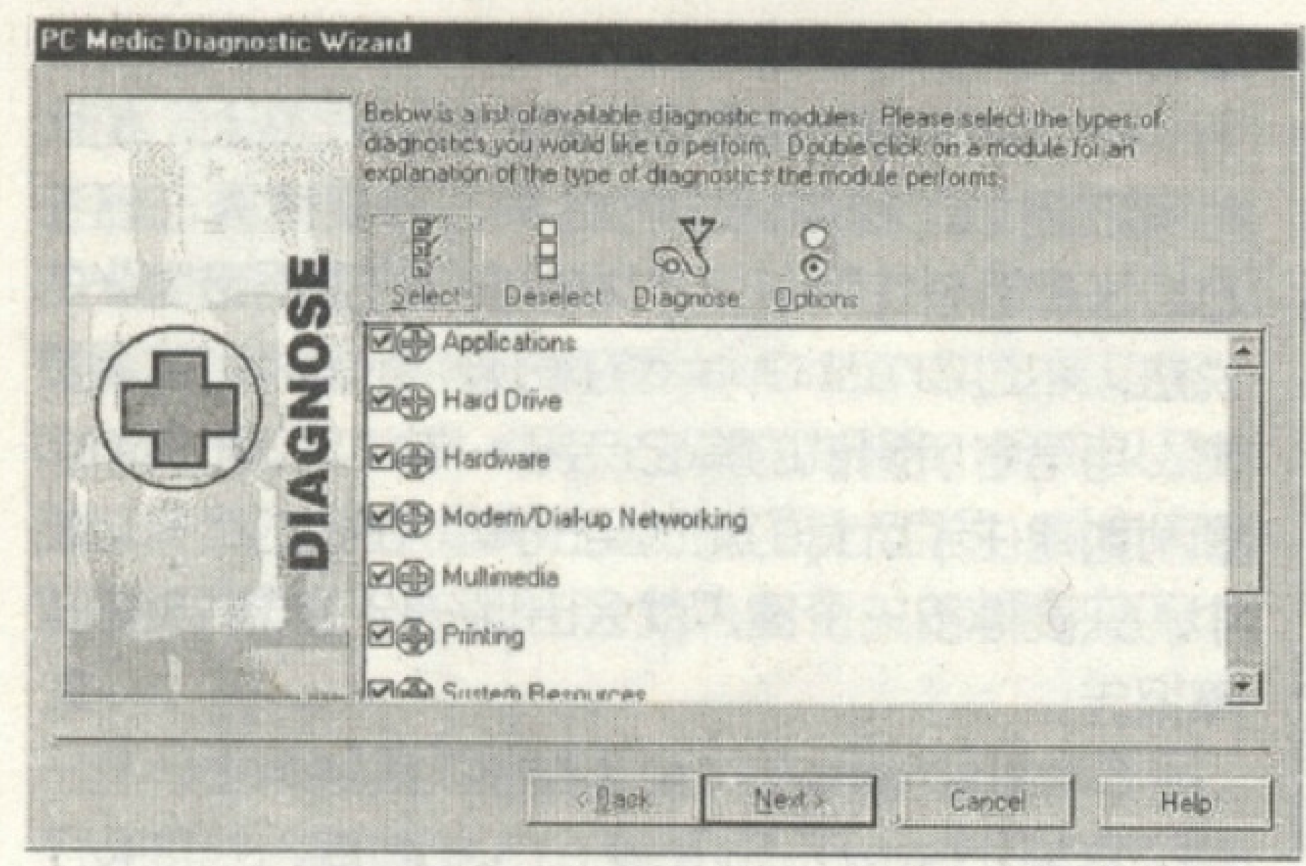
CrashGuard宣称在当机的保护程度上，能比笔者在测试过程中测出的结果，还要优秀三倍左右。虽然笔者的测试，不太能证实这项略带夸张的说法，不过CrashGuard的表现，还是相当值得赞赏。与笔者所测试的其它产品一样，CrashGuard顺利地逮住了所有的测试用故障。在它的缉捕功能中，只要你按一个键，就会出现一份格式精美的故障报告。

CrashGuard在“关闭程序”的菜单上，有一种“抗静止(Anti-Freeze)”的按键，当你按下“Ctrl-Alt-Delete”启动时，它给了你最后的考虑机会。

然而，笔者最爱使用的按键，是CrashGuard加至“关机程序”对话窗口上的“抗静止”选项。假如某个应用程序静止不动了，直觉上你就会按下“Ctrl-Alt-Delete”键，CrashGuard会给你最后一个机会，好将濒临死亡边缘的应用程序重新起死回生。当然，你也可以通过启动CrashGuard，然后按下“抗静止”按键的方法，熟练的Windows用户，会特别珍惜这个特殊的按键。只要这个“抗静止”的设计，能够再可靠一点(在笔者三种静止不动的应用程序中，它只救回了一种)，那就更加完美了。

CrashGuard的系统诊断功能，虽然受到的限制颇大，但其表现仍是一流的。它的故障功能无法对你的周边设备进行深入的检查，或是像RealHelp一般，可以检查应用程序中的冲突故障，不过它的“自动检查(AutoCheck)”功能，在扫描你的系统文件方面，做得相当不错。在笔者的测试当中，CrashGuard不仅和其它的预防当机软件一样，能捕捉到相同的备份文件(Registry)项目，还能找到其它软件无法做到的无效ActiveX与COM登录。“自动检查”功能在背景下运行，还可以扫描病毒、找到无处可归的捷径、保持程序的完整性，并找出硬盘中的错误。

CrashGuard是个有用且容易掌控的工具，不过有损于系统整体的速度。它会减慢系统运行约8%的速度，虽然这仍可接受，但却是Safe & Sound的四倍之多，而且CrashGuard是唯一明显延缓重开机速度的预防当机软件。它是个强力且简单的软件，但加上其性能表现，较薄弱的硬件诊断功能，还缺乏额外的技术支持工具，CrashGuard



在这场紧张的软件之战中，已经落到后面几名了。

五、Safe&Sound 1.0

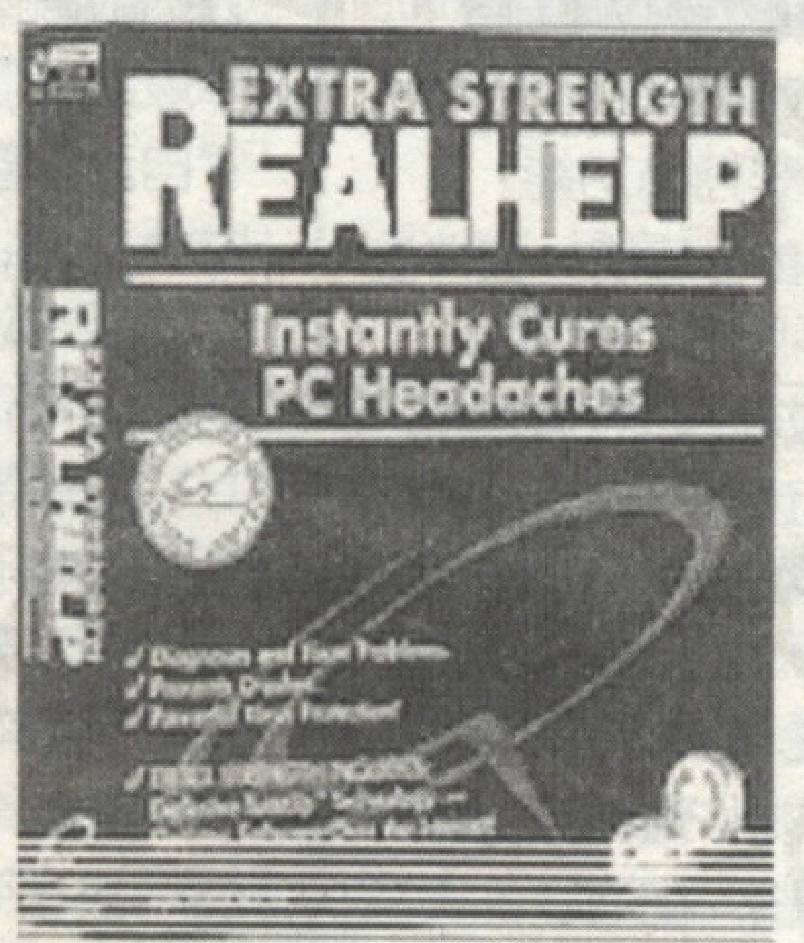
官方网站：http://www.nai.com/

优点：清晰且易于明了的套装软件。

缺点：不适用某些系统，缺少数据库支持。

评论：Safe&Sound是一套效能强大，且具创新性的工具软件。然而，它的当机保护性能，会根据你的系统不同而有所改变。

Safe&Sound的“生命保护者(Life preserver)”界面，虽然有些粗糙但却很直接。浮在虚拟救生圈中央的，就是Safe&Sound的每一种功能：分别是“PC全面检查(PC Checkup)”、“工具箱(Tools)”、“病毒扫描(Virus Scan)”以及“重新读取(Retake)”。将光标在这些项目上游移，并无法得到任何额外的数据或工具说明，就像PC Medic一般。不过，绝大部分从字面上就可以了解。



可惜的是，“炸弹掩护所(Bomb Shelter)”，也就是Safe&Sound的当机保护程序(最近从Nuts&Bolts取得的技术)，并非在所有的系统上都能有最佳表现。它只逮住了一个故障状况，但其余的竞争者都能一网打尽；甚至在笔者首部的测试电脑上，它连自己的测试故障都无法察觉。在笔者进行干净安装(Clean install)之后，还是碰到相同的问题，而且只有将硬盘重新格式化，才能解决问题。在另一部较旧的系统上，问题仍然一样。在这些系统上，所有其它的当机守护者软件，都能有不错的表现。虽然如此，在笔者其它的测试系统上，“炸弹掩护所”自一开始的表现，就相当令人着迷。它逮住了笔者所有的测试用故障，在四种静止的应用程序中，将四种全救离了险境。

虽然用“拯救”这个词来形容，有点过，但是Safe&Sound的界面，确实能让你轻松地找到自己需要的一切。

“PC全面检查”是Safe&Sound的诊断工具，是一种简易周到的工具。本身的“诊断导向”能扫描所有失效的捷径、遗失的DLL文件(静态与动态均有)、在系统INI文件中的无效登录、无处可归的备份文件登录，并降低最佳化设置的效能，例如菜单跳出的速度会延缓。这些结果将按照种类区分，然后通过下方标示清楚的按钮，提供你额外的选项。点选“解释”的按键，能给你一些基本数据(例如，什么是DLL，以及它为什么很重要)。“摘要”键收集了一份清晰明了且可供打印的常用名单，上面是当你碰上某些问题时的解决方法。一些问题可以自动或靠你手动去修复。唯一缺乏的功能，就是与RealHelp相同的安装前检查冲突的功能，以及如同PC Medic的线上支持数据库。

“发现”的功能，在这套套装软件中，可称得上是隐藏之珠。它以图标方式显示磁盘的统计数字；有一套针对CPU、硬盘、RAM、影像以及光盘驱动器的评估标准；还有资源与内存使用程度表，让你能正确找出系统不具效率的地方在哪。它甚至能给你自己系统中的硬件零件，每项的品牌与款式编号。里面还有2000年硬件兼容性检测器(Year 2000 Hardware Compliance checker)，以及备份/重大故障修复的程序。

在笔者的评论中，Safe&Sound的系统表现度最低。虽然它确实值得你看看，但是从“炸弹防护所”不适用于较旧或不稳定的系统，而且也没有线上参考数据库和安装前检查器的角度来看，Safe&Sound仍然远不及笔者的推荐软件。

当笔者发现当机保护程序之中，没有任何一套软件会严重拖垮个人电脑性能时，不禁大大松了口气。Safe&Sound是其中表现最佳的，仅延缓系统速度2%；整体中表现最糟的Norton CrashGuard也只延缓8%的速度而已。

通讯新宠儿

由以色列软件公司mirabilis推出的网络传呼软件ICQ具有多项功能，可以即时传送信息、文件，并具备线上聊天室等功能，推出后广受欢迎。不过，对喜欢ICQ的国内网友来说，由于还没有业者提供这项服务，因此得大老远连往国外，一旦碰上塞车时，使用非常不便。

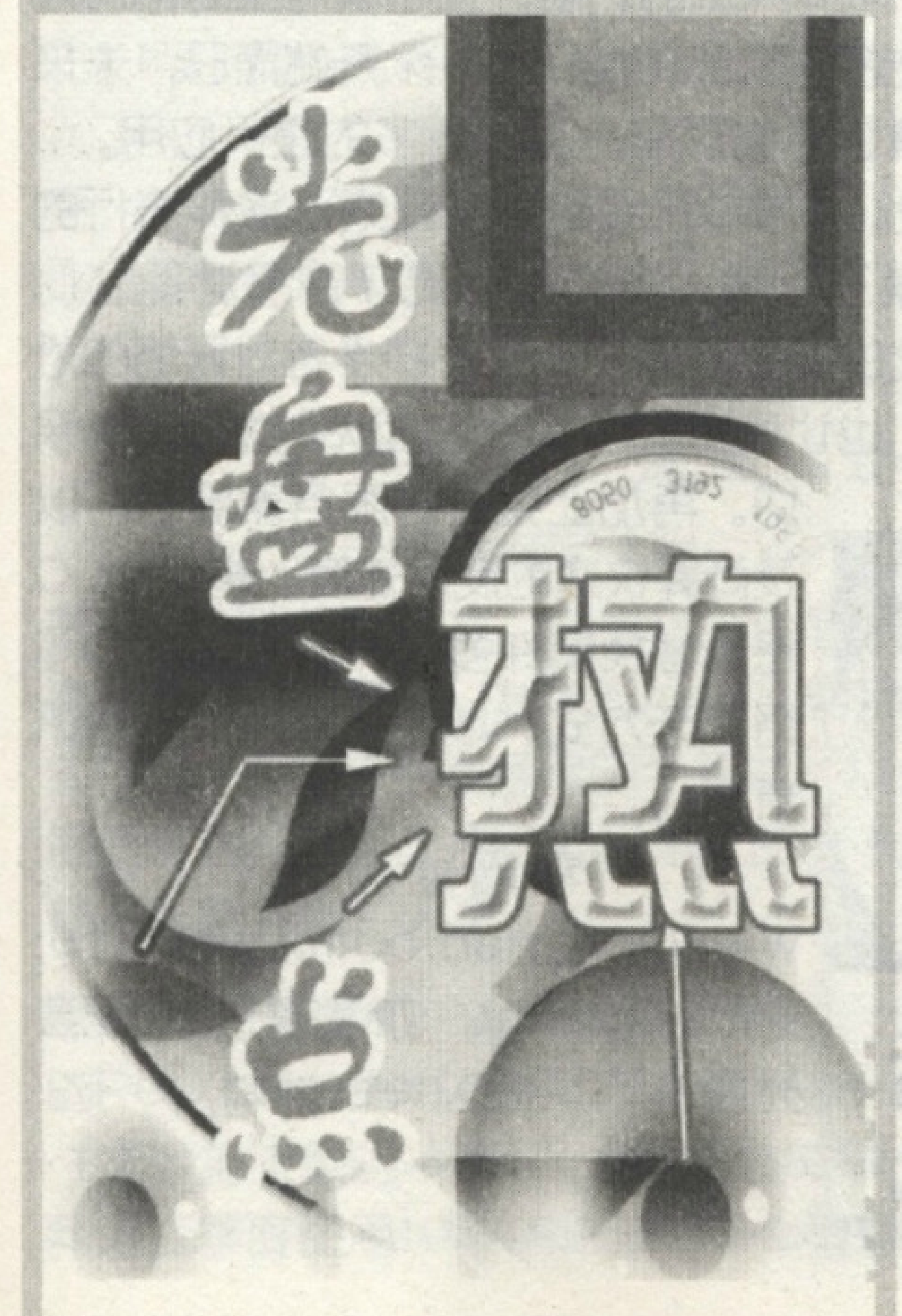


最近问世的CICQ网络即时传呼软件由台湾省“资迅人”公司开发，是第一个中文界面的ICQ软件。通过这套软件，你可以立即得知亲友目前是否正在线上；也能和网络上的朋友做一对一的即时通讯；更可以开启聊天室，呼叫亲朋好友一同来个多方对谈。CICQ基本功能包括选择隐形、离开、别打扰等，也可借由电子邮件地址或用户名称、寻得线上的友人。新增的功能还包括线上用户分类，若用户将好友名单储存，只要下一次以同样的PASSWORD上线，随时可取得这份名单，无须重新键入。

有事没事都呼我

CICQ以Client/Server模式设计，用户安装好CICQ Client端的程序，再向资讯人网站(www.cicq.net)申请一个专属的CICQ码(相当于大哥大号，将来亲友要和你联络，就靠这个号码)。以后连上网络时，服务器端就会收到Client端送出的代码，借此记录用户上网状态。

由于Server端已经记录了所有用户的上网资料，所以其他用户只需写好Client端的通讯录，便可以从服务器端取得亲友的上网状况，并显示在



北京 浮光





CICQ的主画面上。编写通讯录的方式非常简单，只要选择加入姓名，然后将朋友的CICQ码填入即可。如果你不知道亲友的CICQ码，可以考虑连上资迅人网站，利用姓名或电子邮件信箱查询。取得亲友资料后，出现在通讯录名单画面上的绿色小人头，代表该位亲友正在线上，你可以即时和他通讯；倘若人名前面出现一个红色小人头，则代表他还没有上网，目前暂时无法和他联络。藉此你就可以知道亲友目前大概的行踪，不必像以前一样，漫无目的在网络上东找西逛还不见得找得到人。如果用户有急事想要和正在网络上的亲友通讯，只需在CICQ中点选他的姓名，然后在跳出的新视窗内输入文字即可。

网络聊天室

倘若用户想要和一群朋友一同聊天，或是想上网络聊天室交交新朋友，CICQ也能提供一套不错的网络聊天室让你使用。CICQ网络聊天室除了具



备一般聊天室中应有的功能外，对于动作命令(//goodbye，//smile等命令）也分门别类提供了不少选择。此外，CICQ网络聊天室更将包厢功能做得完善许多。除了基本的聊天室外，用户还可以按照自己的兴趣开设新包厢，专门讨论特定议题。而当用户只想跟好友谈天时，也可以设立VIP厢房，仅让受到房主邀请的用户进入，将其他闲杂人等隔绝在外。

INFORIAN
SEED
CICQ网络手提电话
Copyright(C) Inforian, Inc. 1998. All rights reserved.

要提醒CICQ用户的是，CICQ与一般ICQ系统并不兼容，若一方未使用CICQ，两方将没办法连通，以前ICQ上建立的好友名单也无法转入CICQ中。

台湾省的玩家有福了，通过CICQ不但可以上网呼朋引伴，现在更能与通讯工具配合，让网络BBCALL也能与真正的BP机联络，让CICQ软件突破网络界限，在台湾省配合三大传呼台---大众、联华、宏远等，加入与呼机互联的功能。而要使用这个功能也相当简单，只要点出传讯视窗，输入对方呼叫器号码以及想要说的话，按下传送即可，信息将会在十秒之内传输到对方的呼机上，并且不但可以传送数字，若是配上中文机，还可传送中文。CICQ结合BBCALL的功能，让它成为生活化的通讯软件，结合呼机的功能只是一个开端而已，未来还可结合其它电信功能，发挥更多的通讯应用。

基本上，CICQ已经将目前网络上各种流行的通讯方式集于一身，甚至还扩充了许多功能。此外，全中文的操作界面，不仅将初学者对网络的恐惧感降低，也让所有的华人对这套软件感觉特别亲切。再加上免费的服务器服务，以及尚算快速的反应速度，相信CICQ将能替换掉许多以Web为主体的网络聊天方式，成为人手一Q的通讯新宠儿。

（下载网址为http：www.inforian.com.tw或http：www.cicq.net，亦可见于本刊配套光盘99年2月号\net\cicq\）

跨世纪的上较量





——来自CPU前线的报告

北京 赵效民

作为电脑中最核心的部件，CPU一直是人们最关注的对象。可以说，CPU决定了一台电脑的性能好坏与档次的高低，而在组装电脑时，CPU也是最先考虑的配件。

在PC界，长期以来都是以Intel、AMD、Cyrix三家厂商来带动CPU的发展，IDT公司的产品虽然也不错，但还需要走很长一段路才能担当重要的角色。在过去的一年中，这三家厂商的业绩有目共睹。Intel凭借Pentium II庞大的家族仍掌管着CPU世界的半壁江山，AMD则以K6和K6-2在中档市场牢牢地打下了基础，而Cyrix虽然在中高档市场节节收缩，但独一无二的Media GX家族无疑让其“低价位电脑”的概念得以发挥光大，并取得了不小的成绩。

明年我们就将进入21世纪，这场较量也必将带入下一个世纪，那么这三家厂商又将有什么作为呢？本文就将简要地回答这个问题，从中你会发现这场跨世纪的较量已在今年正式开始了。

Intel公司：全面出击

身为CPU世界的领军人物，从产品种类中就可看出Intel的大将风范，相信当今世上还没有任何一家公司可与之匹敌。其生产的CPU遍及便携机、台式PC、工作站和服务器四个领域，从今年第一季度就开始有新品上市，而且是全面出击，各领域里都将能听到新的名字。

一、便携机：在99年第一季度，代号为Dixon的Pentium II即将上市，其内置512K L2 Cache（速度为主频的一半），速度从333MHz起步；99年第二季度使用100外频的350MHz型号将上市，从而使Pentium II笔记本电脑也进入了100外频的时代；到99年下半年还有可能出现集成有KNI指令集的Katami与Coppermine(见下文介绍)的便携版。

二、台式PC：这是Intel整个战略布署中的重点，今后会有5个主要产品面市。在99年第一季度，万众期待的Katmai Pentium II-450上市，它将是现有Pentium II的重要延续，Intel对其十分看重。其使用100外频，基本沿用Pentium II结构并集成全新的KNI（Katmai New Instruction）指令集，在MMX的基础上增加了70条浮点运算、整数加强运算和缓存管理指令，并单独定义了8个128位KNI寄存器，配合SIMD，KNI指令的执行效率要好于K6-2中的3D Now!，是一款优秀的多媒体用CPU，并且可以使用现有的440BX主板，业内对其市场表示比较乐观。与此同时，在低端市场还将有Celeron-366上市，其内部结构与Celeron-333相同，仍使用128K主频同步式L2 Cache，但外频还是66.6MHz（5.5倍频）。而且，从它开始将改用Socket 370界面（Slot 1型号估计不再发展）。它采用370针脚管设计，介于Socket 7（321针）和Socket 8（387针）之间，不少人因此戏称为Socket 7.5。有消息说，从Celeron-400开始，Celeron也将使用100外频，但同时也有非100外频的型号，如Celeron-466（使用7倍66外

频设计）。到99年下半年，Katmai的下一代产品Coppermine将面市，与Katmai的不同之处在于使用了133.3MHz的外频设计并采用0.18微米超精细制造工艺，速度从600MHz（4.5倍频）起步。按Intel的话说，Coppermine将是采用P6结构的最后一个产品。到2000年第4季度，将出现代号为Willamette的1000MHz处理器，它虽是32位产品，但在内部的结构中大量使用了P7处理器的结构技术，采用最先进的0.13微米制造工艺并在集成Cache方面使用了最新的设计，整合效能更好，而且外频也将提升至200MHz。从目前的计划看，Intel已将工作安排到了2003年，到时将有一款代号为Deerfield的CPU上市，使用的是IA-64结构，是Merced的简化型，速度可能从1500MHz起步。届时，由于Intel的高端产品将全是采用铜布线技术，因此按Intel的计划它主要用于当时的低价位电脑（！？）。不过它对于现在来说毕竟是太遥远了。

三、 工作站：99年上半年将出现Xeon Pentium II的加强版Tanner，它对Xeon主要改进之处就是增加了KNI指令集并有可能使用0.18微米制造工艺。与Xeon一样，Tanner仍使用Slot 2插脚结构并内部集成512K至2M的主频同步式L2 Cache，其起始主频定在500MHz。到2000年第4季度，代号为Foster的CPU出现，它是Willamette的加强版，使用P7结构，外频同样为200MHz，主频也将从1GHz开始。

四、服务器：服务器一直是Intel非常看重也是与DEC等厂商竞争十分激烈的市场，这方面将有三个产品负以重任。首先是于99年下半年面市的Coppermine的加强版Cascades，同样使用133MHz和0.18微米制造工艺并从600MHz起步。与Coppermine不同的是，Cascades将集成256K主频同步式L2 Cache并使用Slot 2插脚结构，此外在支持多路CPU并行处理的能力上也要比Coppermine强。到了2000年下半年，让人等了数年之久的Merced终将面市，其采用崭新的IA-64结构，使用与目前Pentium II差不多的封装设计，集成容量更大的L1和L2 Cache并至少使用0.18微米制造工艺，此外Merced还要求主板上有L3 Cache设计以保证数据传输的顺畅。由于Merced使用了由众多独立运算单元组成的运算核心，其浮点运算能力将是Pentium Pro的20倍、Tanner的3倍，威力实在惊人。在用频方面，Merced预计将使用200MHz外频，起始主频定在800MHz。到了2001年下半年，使用0.13微米铜布线技术的Mckinley处理器将是Merced的继承人，它同样使用IA-64结构和1000MHz主频，但性能要比Merced高出一倍。不过，最新消息说Intel出于良品率和成本的考虑可能不会在Mckinley身上使用铜布线技术，是真是假到时就清楚了。由此也可以看出Merced的作用有点象历史上的Pentium Pro，寿命期不是很长，但它的IA-64结构则为其后代的发展打下了坚实的基础。

在Mckinley之后，Intel的高端产品将逐步进入铜布线的时代，到2002年将有一款名为Madiso的处理器上市，这肯定是一枚铜处理器，Intel现在就已做出了保证，但它目前还只是一个大概的设想而没有具体的设计方案。

从以上可以看出，Intel已为进入21世纪做好了充分的准备，除对每一个市场都给予了应有的重视之外，Intel把21世纪初的战略重点逐步放在了挑战DEC、SUN、SGI等老牌工作站厂商的高端CPU方面，并且有意进一步控制服务器市场。我们完全有理由相信，Intel将继续保持其领军地位并在高端市场创造更多的辉煌。

AMD公司：K7一柱擎天

连Intel自己也承认，AMD是最让它头疼的CPU厂商，由于它的不屈不挠已使得Intel在台式机市场上的利润大减，AMD的K6系列（含K6-2）在98年第3和第4季度的美国台式机CPU市场中的销量已名列前茅，让人不得不刮目相看。但AMD也深知Intel是很难对付的，暂时的胜利绝不代表一世的辉煌，虽说要想取代Intel并不是没有可能，但显然还有很长一段路要走，因此AMD也已做好了打持久战的准备。面临世纪之交，AMD将以两员大将应战，其中最为引人注目的无疑是被喻为“AMD顶梁柱”的K7，有人戏言“它的成败也将决定在下一个世纪能否再在CPU世界中听到AMD这个名字。”

K7虽是一款32位CPU，但在设计上AMD采用了许多先进的技术。比如：与K6几乎完全不同的第7代CPU结构、可以在一个运算周期内并行处理3条x86指令的3路x86指令集解码器、一个周期内可发送9个指令的高频超标量（Superscalor）架构、内置64K+64K共128K大容量L1 Cache、支持512K

至8M的L2 Cache、三路超大型流水线浮点运算单元（PFPU，Pipelined Floating Point Unit）等等。不过最大的改进要算是使用了与DEC公司Alpha 21264处理器的EV6相容的界面结构，也就是以前所称的Slot A，它使用200MHz外频，大大领先Intel于今年下半年推出的Coppermine（外频133MHz）。为什么会选用Alpha的先进设计呢？有消息指出，AMD微处理器部分的副总裁兼总经理在加入AMD之前在DEC任职长达13年，而其最后的负责项目就是Alpha芯片计划，我想这对K7的设计多少会产生直接或间接的影响。

AMD计划将K7应用于价格在1500至2500美元之间的高档系统，虽然这个档次中将遇到来自Intel的Katmai与Tanner处理器的威胁，但AMD自信K7的实力足以应付，并且在价格上更占优势。另外，由于K7还将支持双处理器并行处理，这在非Intel处理器中尚数首例（限PC市场），因此它完全有实力向高端的工作站和服务器领域进军，而其优秀的性价比将对Intel当时的同类产品构成不小的压力。预计今年上半年第一批上市的K7仍采用0.25微米布线工艺，起始主频定在500MHz（200×2.5）并集成3D Now！指令集，到2000年有望将主频提升至1000MHz。而且，K7将以最新的Rambus DRAM或DDR SDRAM作为自己系统的标准内存，这一点也与Intel的计划相同。为此，AMD已开发出了用于K7的专用主板芯片组样品，并委托OEM伙伴（主要是台湾厂商）做成主板与K7一起在98年11月16日开幕的Comdex Fall 98上亮相，并跑了几个游戏，效果很好。而且，K7的便携机版也已提到了日程上，看来K7要与当时同级的Intel产品全面交锋，任务可不轻啊。

不过，K7的应用市场似乎定得有些高，难道AMD要放弃中档市场吗？绝对不是，在K7上市的同时，AMD还将派出K6-3辅佐出征，与Intel展开多方位的对抗。

有关K6-3的情况，本人曾在《集成3D指令集的CPU》一文（见98年第9、10期《大众软件》）予以简单地介绍，不过最近又有了新的变化。AMD已于98年10月将其改名为Sharptooth，从这名字上（尖牙利齿）就能看出AMD对其的希望。Sharptooth使用0.25微米制造工艺，采用100外频。其与K6-2的主要不同就是象Celeron-A那样在CPU中集成了同步式L2 Cache （容量256K），这样它的工作速度将与CPU主频相同，至于主板上原有的Cache将留作L3 Cache使用，从而使数据的传输瓶颈减到最小，让Socket 7系统的性能得到更大幅度的提升。另外，它很可能继续采用K6-2 400的CXT Core技术，CXT Core使CPU的最高倍频数达到了6倍，也就是说可以支持600MHz主频。而且CXT Core还改进了K6特有的Write Allocate功能（可将内存的数据直接调入L1 Cache），在原有写入控制寄存器（WHCR，Write Handing Control Register）的基础上又加入了8K大小的合并写入缓存（WMB，Write Merge Buffer），使运算较率较老技术提高了%7。不过，若想完全发挥WHCR与WMB功能，需要有最新的BIOS支持。

预计第一枚Sharptooth将于今年第一季度上市，速度初步定在400MHz而与K6-2 400相同，到第二季度K6-2可能就不会再继续发展，Sharptooth将代替它以更强的实力与Katmai和Celeron-366较量，虽然不少人（包括我自己）认为Sharptooth不会是Katmai的对手，但其与Celeron-366的交锋才是生死的关键，对此我还是比较乐观的。

由于Sharptooth需要L3 Cache的配合，而Sharptooth目前本身不带L2 Cache的控制器，因此主板上的北桥芯片就必须要具备控制L3与L2 Cache的能力，但目前的Apollo MVP3、Aladdin V等Super 7芯片组都不支持该功能。不过，有消息说威盛（VIA）公司已表示将改进其集成有Trident显示芯片的MVP4芯片组以支持Sharptooth，至于扬智（ALi）和矽统（SiS）目前仍没有作出任何声明。然而，Sharptooth肯定是要推出的，相信AMD已做好安排，估计很可能会在Sharptooth中内建L2 Cache管理器，并且与K6-2一样生产每个型号的便携机用版本。

与Intel的大队人马相比，AMD的产品阵容显得有些小得可怜，但俗话说“兵不在多而在精”，就这一点来说，K7与Sharptooth都是令人满意的。在确信Intel仍将统率CPU市场的同时我们同样可以肯定，AMD将继续保持其在中档市场上的份额，并且依仗K7也极有可能在高端市场给Intel制造更多的麻烦。显然，如果K7能获得象K6系列般的成功，那么Intel要想消灭这个对手将需要更长时间的努力。



如何挑选PC 100 SDRAM

北京 赵效民

随着100MHz外频主板的出现与“超频电脑”的日益盛行，一种与之配套的内存也渐渐成为选购的焦点，它就是名为PC 100的SDRAM，可以说它的地位仅次于CPU与主板，是发挥100外频威力与稳定超频的关键所在。

目前，市场上出现了大量的PC 100 SDRAM(下文简称PC100RAM)，但在它们当中肯定是有滥竽充数的。有关PC100RAM的介绍文章已有不少，而且有的也提到了如何挑选PC100RAM，不过大都是以外观与经验为依据。本文则从技术角度谈谈如何挑选PC100RAM，希望能对大家有所帮助。

一、PC100RAM的性能要求

对于什么是SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory，同步动态内存)，我想就不必在此多言了。至于PC100则是Intel公司在440BX主板上市前所制定的内存技术规范，简写为PC 100 SPD，其全称是“PC 100MHz SDRAM Serial Presence Detect”。在这个长达70多页的技术白皮书中，Intel对能在100MHz频率下稳定工作的SDRAM提出了详细而严格的技术要求。首先从字面上理解，要能在100MHz的频率下工作，内存的速度应该至少为10ns(即1/100M)，而要想达到133MHz，内存的速度就要达到7ns的水平，因此内存的速度是一个首要的前提。但内存的速度又分为好几种，如果不了解很可能会让我们产生错误的判断。

本文无意详细介绍其中的有关技术规定，感兴趣的读者可到下面的网址中查看 http://developer.intel.com/design/pcisets/memory/index.htm#sdram。在这里，我只想介绍两个对我们很有用的指标，它们是Tclk与Tac。Tclk又写作tCK，代表系统时钟循环周期(SCCT, System Clock Cycle Time)，它由我们平常所说的外频决定。由于PC100RAM要与外频同步，所以它也是内存的工作周期(速度)，单位是纳秒(ns)。Tac又写作tAC，代表内存的读写时间(ATFC, Access Time From CLK)，即从得到一个数据读(写)指令开始到完成读(写)操作所需要的时间，单位也是纳秒。Tac值绝对不能大于Tclk值，因为一个读写操作要在一个时钟周期内完成，以及时作好准备接收下一个时钟“送来”的指令。不过，Tclk与Tac的数值与一个名为CL的参数密切相关。CL是CAS Latency的缩写，代表CAS信号(即工作指令)的潜伏时钟周期，当过了指定的潜伏期后内存必须要进入指定的工作(读/写)状态来接收、处理CAS信号。Intel要求PC100RAM在CL=3时，Tclk必须达到10ns的工作速度，也就是说在跟上100MHz的外频之前只能延迟3个时钟周期(即30ns)，否则就不能算是真正的PC100RAM，你可以把它理解成对PC100RAM启动速度或反应时间的要求，是PC100RAM首先要达到的最低标准。对于Tac，Intel要求在CL=3时必须要达到6ns的读写速度以确保在10ns的周期内稳定地工作。

目前市面上所出售的PC100RAM，所使用的内存芯片上的标称速度可能并不代表同一个指标，有的是以CL=3时的Tclk值来标称，有的则是CL=3时的Tac值，有的是CL=2和3时的Tac平均值。比如日立公司编号为HM5264165TT-B60的SDRAM芯片，编号尾字-B60就是指在CL=3时的Tac值，而并不是代表其在CL=3时具有166MHz (6ns)的工作速度。事实上，它在112MHz外频下就已经无法正常工作了，而即使在CL>3时达到6ns也毫无意义，因为CL=3是系统等待时间的最低界限。所以，不能盲目理解内存芯片或广告上的数字。

从Tclk与CL之间的关系中，我们不难看出内存芯片进入工作状态的潜伏周期越短越好，虽然Intel规定要在CL=3时必须达到PC100的要求，但有不少内存在CL=2时就已具备了100MHz的工作能力，到了CL=3时则达到了125MHz (8ms)的速度(具体产品见下文)，这显然提高了系统效率并为超频使用提供了保障。比如在某些主板的BIOS中就允许人工设置CL值(一般用“Cycle Latency”或“CAS Latency”表示，低限是CL=3)，你可以将内存速度设为10ns，CL定为2以缩短潜伏期。但是，你必须要先了解所用内存芯片的性能，因此在选购

中应该注意查看比较。这些参数一般都印在内存的包装上，不过国内只有几种名牌内存采用了精细的包装，其余的连基本的说明都没有，而光凭芯片上的标称速度与一个“PC100”的不干胶标签(它已经到了满天飞的程度)，显然不可能判断其真正的品质。有几种芯片不可能制造出真正的PC100RAM，如编号尾字为-10K的LGS芯片、编号尾字为-D10的日立芯片以及编号尾字为-10的OKI芯片，虽然它们的Tclk值在CL=3时能跟上100MHz的工作速度，但Tac值在CL=3时仍没有达到6ns的要求，因此并不完全符合PC100的标准。虽然它们在测试中也能在100MHz外频下开机，而且日立的HM5212805T-D10还可以保持长时间的稳定，但实际的性能要差一些。编号尾字为-A80-9JF与-A80-9NF的NEC芯片、编号尾字为-8的LGS芯片、编号尾字为-G7和-G8的三星芯片、编号尾字为-8A的三菱芯片、编号尾字为-80的东芝芯片、编号尾字为-8的TI芯片是当前性能最好的SDRAM内存。它们不仅完全符合PC100规范，而且都能在CL=3时达到125MHz的工作速度(8ns)，其中三星最新的-G7芯片更是能达到接近143MHz的工作速度，是超频用户理想的选择。

至于速度更快的内存，到本文完稿时(98年12月)，笔者还没听说有工作速度为6ns的SDRAM出现，因此绝不要轻信传言。今年下半年，Intel将推出外频为133MHz的Coppermine处理器，相信到时就会有大量的7ns SDRAM了。

另外，在上文所提到的网址中还有一个大小为40929字节的文件VALWEB1.PDF(见PC100 SDRAM Component Testing Summary一项)，其中列出了所有由Smart Modular Technology公司通过测试所认证的符合PC100标准的内存芯片(包括生产商与芯片编号)，到本文截稿时，该文件建立日期为98年6月(Revision 2.0)，大家可从中获取更详细的资料。

二、认识PC100RAM模块

在介绍完内存芯片之后，现在该谈谈内存模块(MM，Memory Module)了，它就是我们平常所说的内存条，任何PC100RAM都是以MM为最终形式发售的。在PC100 SPD中，Intel对PC100RAM的MM也提出了要求，如最重要的印刷电路板(PCB，Printed Circuit Board)的设计。为了能有效地滤除杂波，Intel建议使用6层设计。不过，现在许多价格低廉的PC100RAM都只使用了4层设计，这样做虽然会便宜些，但将降低系统的稳定性和总体效能，这也是为什么一些名牌厂商的MM比较贵的根本原因。至于其他方面，Intel则提出了须在MM中加入SPD芯片、PLL电路与Register等部件以保证系统可靠稳定地运行。

SPD(Serial Presence Detect)芯片其实并不是PC100RAM的专利，在以往高品质的MM中就能见到。它是一个容量为256字节的电可擦写只读存储器(EEPROM，Electrically Erasable Programmable Read Only Memory)，在其中存储了与它所在MM的相关资料，包括该MM的容量大小、所使用芯片的主要参数、工作速度、是否带有ECC校验、是PC66规格还是PC100规格等等，它们由内存厂商在出厂前以统一的格式写入。如果没有SPD芯片，在开机时BIOS要自己侦测MM，而且有些比较难理解但又很重要的参数要由用户自己设定，这就可能会出现“误判”或“误操作”。如果有了SPD芯片，那它在开机时会主动告诉BIOS自己的“情况”，对于是否支持PC100，BIOS就能准确地掌握，从而自动调校有关参数确保系统的稳定。在当前大多数BIOS的“SDRAM Configuration”设置中都有By SPD这一选项，如果你的MM有SPD芯片就应该选择它以精确管理你的内存。对于PC100RAM，由于工作频率的增加，Intel原则上要求必须在MM上加入SPD芯片，保证PC100RAM能在正确的设置下稳定工作。因此，那些名牌的PC100RAM都无一例外地在PCB上焊接了SPD芯片，大都在MM的一角或中央，体积很小。而在一些伪劣或经Remark的MM上的SPD芯片，许多都是假的，其中根本没有SPD资料。如果在BIOS中设为“By SPD”模式，那很可能会造成不良后果，如死机、损坏内存芯片等。希望大家在购买时一定要小心，不要贪图小便宜。

至于PLL(Phase Link Loop)，它是一种时钟连接环路，其作用是通过锁相回路来稳定内存工作的频率以确保数据的安全可靠，一般在容量大于或等于64M的MM中都需要采用PLL电路。而Register则是一种寄存器，它与PLL配合工作，目的也是让MM能够在高速的工作状态下保持精确的同步。此外，有些精品内存为了将MM上的电阻达到最大的匹配效果，并且减少数据信号之间的反射影响，以及确保工作时钟信号的质量，还在PCB上焊接有若干个精密电阻。当然，这也是Intel在PC 100 SPD中所建议的设计。

从这些规定和建议中，我们能感觉到Intel十分看重系统的稳定，种种措施与设计都是以它为出发点。虽然，无论是Deschutes Pentium II还是Klamath Pentium II，Intel向来都不主张超频使用，但在PC 100 SPD的严格规范下，许多PC100RAM都已具有了100MHz以上的工作能力，并且表现十分稳定。不少主板厂商就是因此而大胆推出了133甚至150MHz外频的Slot 1主板，进而在Socket 7世界也引发了超频的战火。面对那些高性价比的“超频电脑”，你是不是也有些动心？那就赶紧去挑一款货真价实的PC100RAM吧。由于它可是继CPU、主板之后的第三大超频必备之物，所以最好还是购买名牌内存。虽然贵一些，但不得不承认，在很多时候金钱的确是品质的保证。



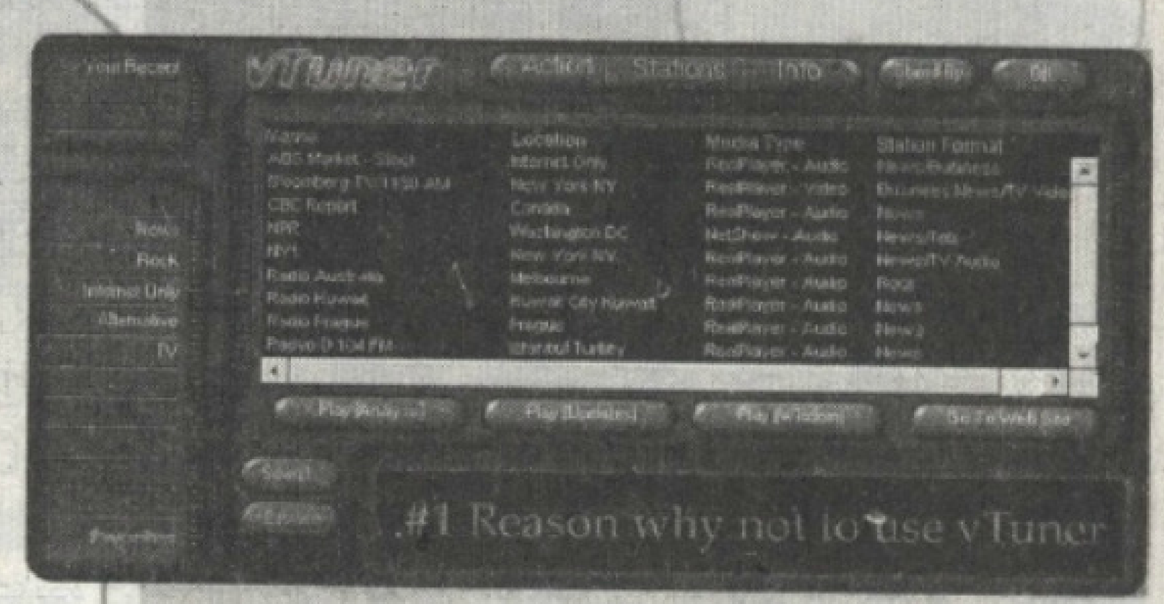
ZING 娱乐无限的小红辣椒

上网浏览，笔者最讨厌的是在电脑前干等网页的下载。近日找到个小软件ZING，使这段令人厌倦的枯等时间变得新奇好玩。ZING是一个外挂程序，本身就分IE和Netscape两个版本，这个小红辣椒能在下载网页时自动跳去播放一些音乐片段、轿车照片、动画文件，甚至美国流行音乐排行榜走势，内容十分多样化。而在网页下载完毕后，小红辣椒会自动缩小，让你继续浏览网页。至于内容方面，每类题材都各有一组频道，资料每天都会更新，不怕闷坏人，你可以只选择自己喜欢的内容来欣赏。

下载网址：www.zing.com

V TUNER 千个电台任你选

你是否想过能够拥有一部可接收超过一千个电台的收音机？现在的世界，很多梦想都能成真。欧美、澳州等地方，已有一千个以上的电台在网上利用Real radio的技术即时转播节目。要收听外地的网上电台，单是找出电台的网页已经很不容易，何况还需多试几个电台才能找出合口味的节目。其实，只要安装了V Tuner收听网上电台就很容易了。V Tuner搜罗了超过一千个电台的频道，你可以选择国家、类别检索电台名单，甚至用关键字、分类目录等方式找出自己喜爱的电台，然后再试听。找到了合心意的电台，还可以将它加入到个人喜好名单中，方便日后收听。虽然部分电台由于从一些偏远的网站广播，会出现接不通的情况，不过好歹还有几百个电台可以选择！笔者喜欢在无边网海之中长时间逗留，学习新知，而VTuner便为寂静的网海带来不少轻歌妙韵。

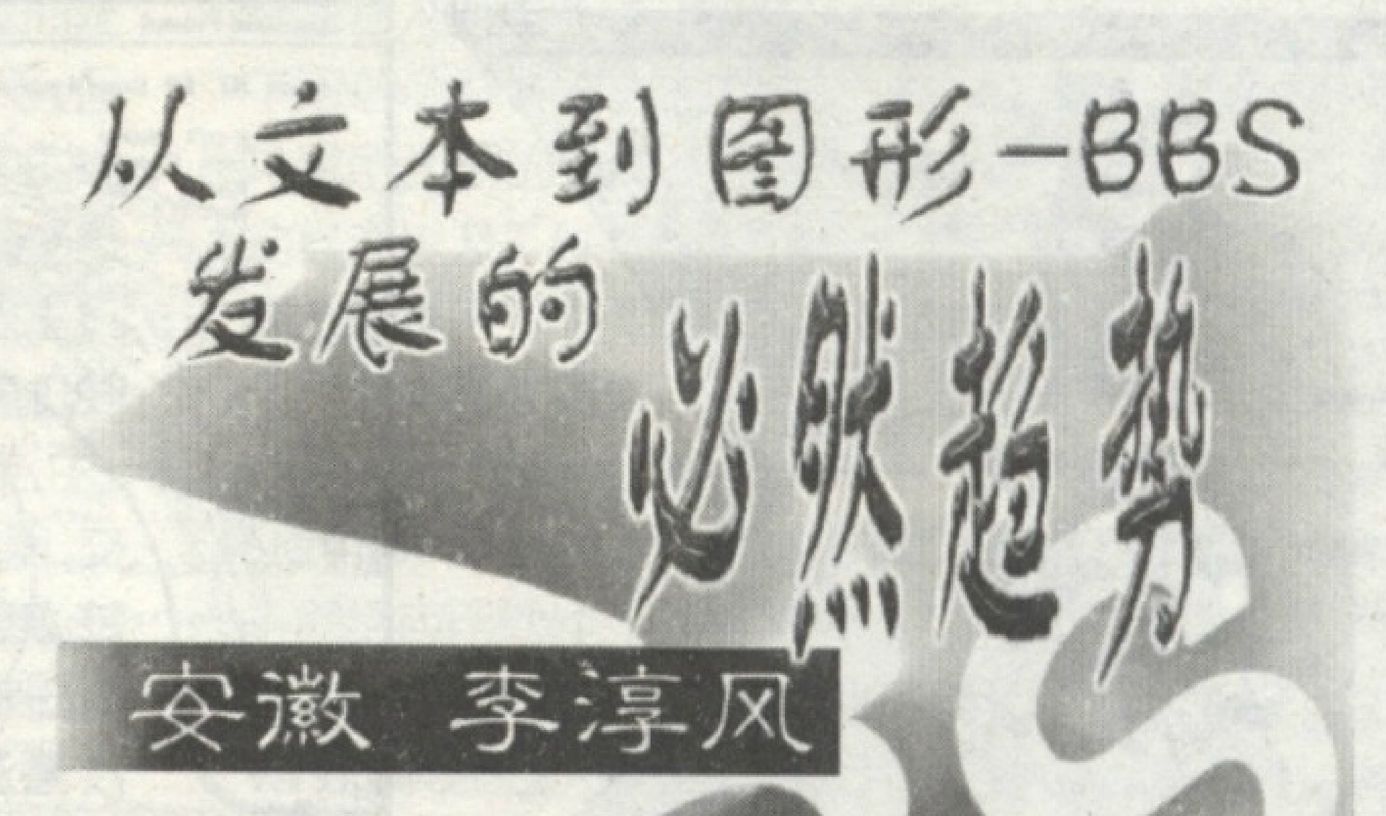


下载网址：www.vtuner.com

Easy MTV+Find MTV 网际超速双侠

如果你是Windows的用家，而又拥有一个56K速度的“猫”。不下载Easy MTV绝对是一大损失。它可以自动探测Windows注册表内有关上网传输的各项设定，并给予修改的机会。不了解这些参数？没关系。只要按一下“Suggest”钮，Easy MTV便会作出一个绝对适合大多数视窗系统的最佳设定组合了。更改这些设定有何作用？好处就在加快Windows系统的互联网传输速度。Windows系统在设计时，本是为了迎合公司的网络协议，所以相关的预设值也是为此优先设计。然而对拨号上网的家庭用户，反而会拖慢了电脑接收网上资料的速度，所以需要Easy MTV来调校一下视窗系统。如果仍未满意Easy MTV下设定的速度，还可以下载Find MTV，看看所属的ISP以怎样的速度传送资料。如果超出了Easy MTV的设定值，便依照Find MTV提供的资料再把MTV值提高。重新设定的Windows与未设前相比是明显快得多。

下载网址：members.tripod.com/Easy MTV/easymtv/index.html
(本网址需要proxy支持才可访问)



从文本到图形—BBS发展的必然趋势

安徽 李淳风

目前国内BBS正处于新旧交替阶段，在全国BBS建站讨论区每天都重复着"如何建立一个图形界面的BBS"的问题，可以看到中国的BBS已经有向图形化发展的意识。无疑图形化界面有着直观、易操作、美观等多种优点，特别是对于BBS新手也很容易上手，本文即试图就此略作讨论。

Cfido BBS的图形化进程

Remoter Access（以下简称RA）是国内BBS系统的标准，多年来一直占据着BBS系统的首席地位。众所周知Win9x是当今PC机的主流操作系统，古老的DOS终究会被淘汰，文本界面的RA与Win9x格格不人，在Win9x下开过站的朋友一定都遇到过由于BBS系统的非法操作而导致系统死机，我个人认为DOS下的建站软件已经走到了尽头，虽然RA还在发布更新版本，但那也不过是增加一点小功能、修正一些BUG而已，如今Win98已问世，可RA却仍然没有发布图形版的意思，计算机是一个高速发展的行业，决不会停滞不前，所以我们没有必要死死守着它不放。

在这期间，其它各具特色的建站软件也纷纷亮相，如Power BBS（以下简称PB），它的早期版本是工作在Win3.x下的，现在已经有了for Win95的版本了，但是它需要专用软件拨号，并且也只采用专用软件浏览，而且它虽然声称for Win95，但仍然使用Win3.x的界面，和95下的其它窗口比起来让人感觉很不舒服。另外由于PB只能支持简单的HTML语言，现在流行的留言板和WWW聊天室都无法实现，国内也曾出现过几个用PB建成的站，但大都昙花一现，种种原因使PB无法担当图形化过渡的重任！

tcRemoter Access32在这时问世了，通过Internet免费下载的形式迅速扩张，当我看到这个名字时，连想都没想就把它下载了下来，安装之后却很失望，原来仅仅是一个Win95下的建站软件，依然使用ANSI方式输出，而且还是一个不成熟的作品，有许多BUG，仍处于测试阶段，并且它也不是RA公司的产品，从软件名称上看似乎是依仗RA的名气制造的赝品，所以颇有一种上当受骗的感觉，此外还有Excalibur、WinBBS、Super BBS等几种建站软件也相继流入Cfido，但由于功能上的限制，都还没有形成什么气候。

真正的图形化界面—WildCat BBS

一、背景

作为一名BBS站长，我也一直在积极寻找新的建站软件，有一段时间我不分昼夜在网上搜寻，只要看到有win和bbs字样的站点都不放过，皇天不负有心人，终于让我找到了它---Mustang公司的WildCat 5.0个人版（以下简称WC5），且允许免费下载。虽说是个人版，但功能却非常强大，支持WWW方式浏览，用户端可直接使用Win95的拨号网络和DOS终端方式连接，无须专用软件浏览，并支持CGI程序接口，简单说，只要在Internet上主页中能够实现的在这里全都可以实现，仅仅这些功能就已是其它建站软件望尘莫及了。有人可能已经在想，这怎么象是一个Web Site？没错，这就是一个专业的Web Sever软件，不过由于它是个人版，免费提供下载，仅支持双线同时登录（支持16线的商业版价值1495美元，我的妈呀！甚至还有支持256线的，这就不必多想了），用来建Web Site站有点牵强了吧？但用它来建双线BBS却是再好不过了。

由于软件本身就集成了Ftp和Email Server，所以无须外挂Server软件便可轻松实现Ftp登录和POP3方式收发信件；使用内置工具Add News可轻易与Internet上的新闻组通邮；对于CFido的站长依然可以使用FD作前导收发来自惠多上的信包。

二、登录

WC5支持三种登录方式，一是使用Win95拨号网络连接，这和连接Internet毫无区别；另外一种方式是使用终端模式登录，如95下的超级终端等，和以往的ANSI BBS大致相同（功能可强多了）；还有一种登录方式同时具备了前面的两种功能，但需要用户下载一个client程序，它把所有的功能集成到一个工具条，一目了然用起来非常方便，不仅如此，它还可以登录Wildcat上的专用模块，如图形化的在线游戏等各类应用程序。这类程序有很多，系统管理员可以直接通过网络去Mustang公司的主页上下载。

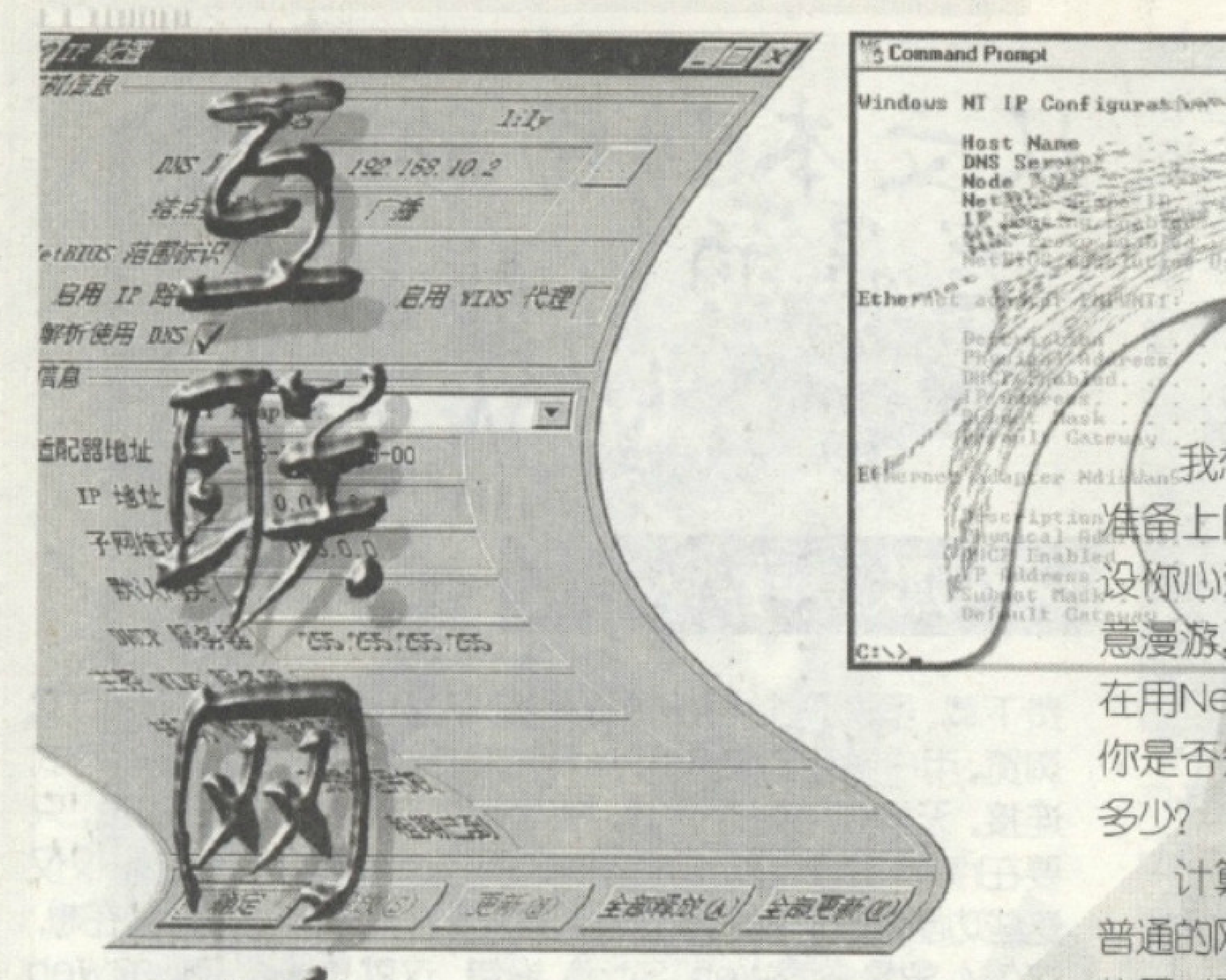
三、运行

运行wcOnline之后，启动导航器，在地址栏中输入"localhost"便可以看到WC5提供的一套主页实例，它基本上囊括了WC5在WWW浏览方式下的功能，如果不能满足您的需求，还可以从网上下载一些Server端软件挂上，如留言板、聊天室等，其实WC5本身就提供了一个多人聊天室，不过必须使用WC5的client用户端程序才可以使用，而且界面也比较简单。

四、浏览

虽然用户与站台之间直接连接访问，但由于使用导航器浏

（下转35页）





互联网络首次研究

茶族 董超

我想大多数看到这篇文章的人，都已经、或正在、或准备上网。那么，让我在开始之前，先问个初级问题。假设你心爱的计算机已经连上了INTERNET，开始了任意漫游，或者通过E-mail与远在天边的朋友联系，甚至在用Netmeeting或IPhone倾谈。在你沉醉其中之时，你是否知道你心爱的“座机”的IP地址(互联网地址)是多少?

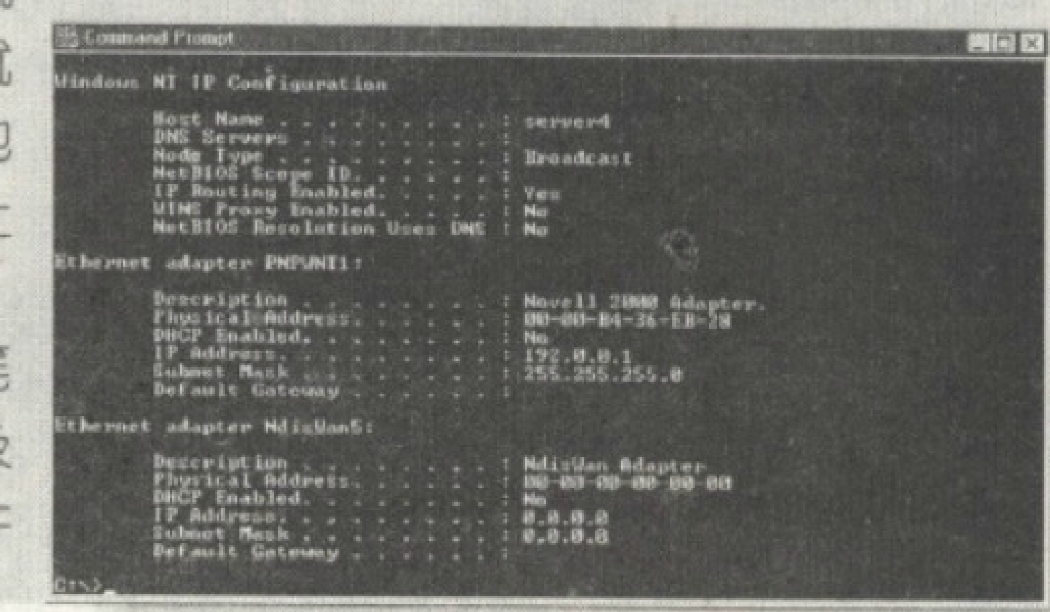
计算机和网络科技发展到今天，对于我们---这些普通的网络使用者和爱好者，互联网络“是一张无边无际的网，轻易就将我困在网中央…”电视中，电脑类或消费类刊物里，关于各种浏览器、电子邮件、在线聊天以至于黑客的介绍层出不穷，花样翻新，而网络厂商们则不遗余力地鼓吹着他们的‘基于第三层交换的端到端高速应用解决方案”。对于我们而言，整个网络似乎就是一只巨大的潜伏在人类社会深处的触角无处不在的怪兽，真的是这样的吗?

本文的目的，就是要打碎这些幻象，将网络的简单本质展现出来。首先，我本人就是一个普通的网络使用者和爱好者，一些软件可能使得比你熟，但肯定有另一些不如你。不过这些并不重要，重要的是正如本文的标题，我们需要抛开所有的浮华，也抛开可能的晦涩，对互联网络从我们自己角度进行研究---第一次研究。其目的是通过研究回答“互联网络是什么”和“互联网络是如何工作的”这样两个基本而又重要的问题。当我们开始心中有数的时候，也就是我们可以自由地融入那无以计数的宝藏所发出的光华中之时。

本文的读者对象是网络的业余爱好者，因此不讲解任何深奥的理论，也不详解某个应用软件，另外，也不打算涉及任何非常规的黑客手段(作者也不是一个黑客)。当然，因为我是一个普通的网络Fan，所以不可能不说错话，如果你有什么看法或意见，请与我联系，我的E-mail: dc@cenpok.net。

好吧，可以开始啦!

首先介绍一下基本概念，网络是什么? 简而言之，网络就是用线把计算机连在一起形成的一张网，使计算机可以互相传送信息。实际上，如果去翻辞海或专业书籍，可能会有多种解释，其实他们说的都是一回事儿。但是，有两点需要注意 首先，这里所说的线，既可以是电话线、有线电视电缆、专线或光纤等有线介质，也可以是微波、无线电等等看不见的传输媒介。甚至于，当你从机器A里拷贝一个文件到软盘上，再把这个文件从软盘拷贝到机器B，此时你和软盘也就扮演了机器A、B之间的“线”，因为这两台机器通过你和软盘传递了信息。这也是为什么在互联网络出现之前病毒就已经大行其道，轻松地从一台机器传播到另一台机器。专业的书籍中也许会出现“松散藕合型网络拓扑”这样蹩脚的词儿。不用理它，大致上指的一回事。



其次，网络上的计算机，有着各种各样的存在形式，有PC机、笔记本(通过普通电话或手机人网)、苹果机、UNIX机器、主机系统以及各种嵌人式设备(就是某种专门或只用于一两件事情的计算机，其硬件

和软件都是固化的)、甚至于网络寻呼机(不是ICQ,而是一种用来收发电子邮件的类似寻呼机一样的东西)等。但有一点很重要,不管是什么样的计算机,在因特网中的地位都是完全平等的。小到网络寻呼机,大到企业级网络服务器,只要连入互联网络,它们就都是因特网上的主机(HOST),在互联网络中只有这么一个用以描述计算机的概念。后面我们会看到,象"服务器、客户机"呀什么的,都是一些人为加上去的概念。至于我们常说的"路由器、交换机"等网络设备,实际上是一种特殊的嵌入式计算机,其特殊性在于,它们连入互联网络的目的不是为了自身交换信息,而是为了帮助其他计算机交换信息。一句话,所有连入INTERNET的计算机都一样,只有一种身份:"主机"。

有时候,ISP让用户以终端仿真方式入网,就是你的计算机先运行一个仿真软件,把自己"变成"一台远程终端,再通过电话线连到远程主机上,此时你的计算机对于远程主机来讲就是一台远程终端,你操纵的是远程主机,而远程主机本身是连在互联网络上的。在这种情况下,你的计算机和网络上的其他主机确实不平等,没法平等得了,你的计算机根本"不是"一台计算机。类似的情况还发生在通过防火墙、代理服务器或通过网络层网关入网的时候,此时你的计算机和网络上的主机也不平等,原因一样,你的计算机根本没有加入互联网,它不是互联网络上的一台主机。

以上是在网络的概念中容易使人迷惑的两点。另外,网络中还有一个"地址"的概念也非常重要。在人类社会中每个人都必须有一个名字用以标识自己,在互联网络中也一样,每台主机也必须有一个"名字",这就是IP地址。互联网络中每台主机都有一个IP地址,并且这个IP是唯一的,不会发生计算机"重名"的情况。机器间互相通信都需要通过IP地址,故此说IP地址是主机互联网络地址。我想可能大多数人已经清楚这一点。当你上网的时候,在Win95/98下运行Windows所在目录下的Winipctg.exe(Window IP Configuration)。在Windows NT下运行Windows所在目录下的ipconfig.exe(IP Configuration),就可以得到当前计算机的IP地址。此外,还有主机名、DNS服务器、WINS、DHCP服务器等许多信息,这些都会一一讲到。

微软公司的Windows95作为一种桌面个人操作系统,取得了空前巨大的成功。但也许你还不知道Win95中实际上相当紧密地集成了几乎所有联入因特网所必须的组件,它内置了常见网卡和MODEM的驱动程序以及TAPI管理工具。内置了拨号网络适配器(实际上就是PPP协议)和TCP/IP协议以及拨号网络,内置了大名鼎鼎的IE,以及广为人知的InternetMail、Internet News、Windows Messaging、Microsoft Netmeeting、Personal Web Server、Ftp、Telnet等网络应用软件,还内置了不太为人知的Netstat、Arp、Route、Tracert、Ping等管理工具。这些努力使Windows95成为一个对个人用户而言网络功能相当强的操作系统。无须另外安装任何软件,只使用Win95就可以完成网络的许多基本功能。但是,如果你需要认真考察INTERNET的工作情况,那么你需要一个真正强大的网络工具包,这样的软件有不少---Net Scan Tools就是个中翘楚,具体情况请见下期互联网络之再次研究。

(上接33页)
览,所以必须为自己的BBS站设置一个虚拟的IP地址,需要注意的是这个IP地址最好不要与网上站点的IP地址相同,否则会导致用户端无法访问。

五、外挂程序

支持WC5的外挂程序有很多,一般只能在终端模式下才可以访问,这和以往RA下的door类似,不过WC5与RA的外挂程序并不兼容,象"红龙传奇"就有支持WC和RA等多种版本,所以在下载之前一定要看清楚是否支持Wildcat。BBS上的MUD"欢乐英雄"等由于情节简单,一般玩几遍便觉得无聊,而Internet上的MUD如"风云","侠客行"等一直以内容丰富,情节复杂深得广大MUD迷的喜爱,所以喜欢MUD的朋友便喜欢上网砍杀。Wildcat帮了我们一个大忙,现在可以将最流行的"风云II"搬到自己的BBS站上来了,是不是很酷?

六、结束语

以上是WC5的一些基本的功能介绍,没有过多涉及软件设置,如果大家喜欢这个软件的话,以后也许会继续刊登,其实我第一次建站过程中遇到了许多问题,经过一遍又一遍的摸索方得解决,这其中还有不少小窍门,毕竟这是一个比RA大10多倍的软件,需要汉化资料的朋友可以直接与我联系。

主页地址: http://gbbs.nethome.com.cn
(Wildcat 的中文支持站点)
邮件地址: hflcf@263.net
下载地址: http://online.mustang.com
软件容量: 22.5 MB

如何辨别Intel CPU真伪

河北 吴会松

因为Intel的名气大，所以Intel CPU被仿冒的也就特别多，在电子市场购买时，一不小心就可能上一当。有什么快速鉴别真假的好方法吗？笔者与朋友多方交流、探讨、实践，找到了几个辨别Intel CPU真伪的小方法。这些方法的最大特点是不破坏CPU的包装，因此具有很大的实用价值。

1.刮磨CPU的表面

Intel在其CPU表面塑料封装薄膜上使用了特殊的水印字印刷工艺，字迹非常牢固，无论你用手指甲怎样刮磨，CPU表面塑料封装薄膜上的字迹都不会被擦掉，即使你把封装纸刮破也不会擦掉CPU表面的字迹。而假冒CPU表面的字迹却很容易被指甲刮掉(多刮一会儿肯定能刮掉)。有时奸商们都不敢用手拿CPU的正面，生怕手上的汗把字给弄模糊了。

2.撕扯CPU表面的塑料封膜

经销商为了防止他人假冒，往往会在CPU表面塑料封膜上(有条形码的一侧)用小刀划一个口子，把自己的保修标签贴进去（这种贴子的浆糊中含有蛋清的成份，一揭下来就坏，靠此可防他人假冒）。这种划开的口子正好提供了一个验证真假的方便条件：因为正品的塑料封膜质量好，韧性强，划开口后也很难撕坏。假货则一撕就断。所以通过已划开的口子撕扯CPU表面的塑料封膜，也是一种不错的验证手段。

3.观察CPU的封面

CPU正反两面塑料封装薄膜上的intel水印字迹既工整又清晰，而且盒左侧的蓝色采用了四重色技术，色彩端正。只要把这些比较明显的特征与假货相比，就会发现很明显的差别。

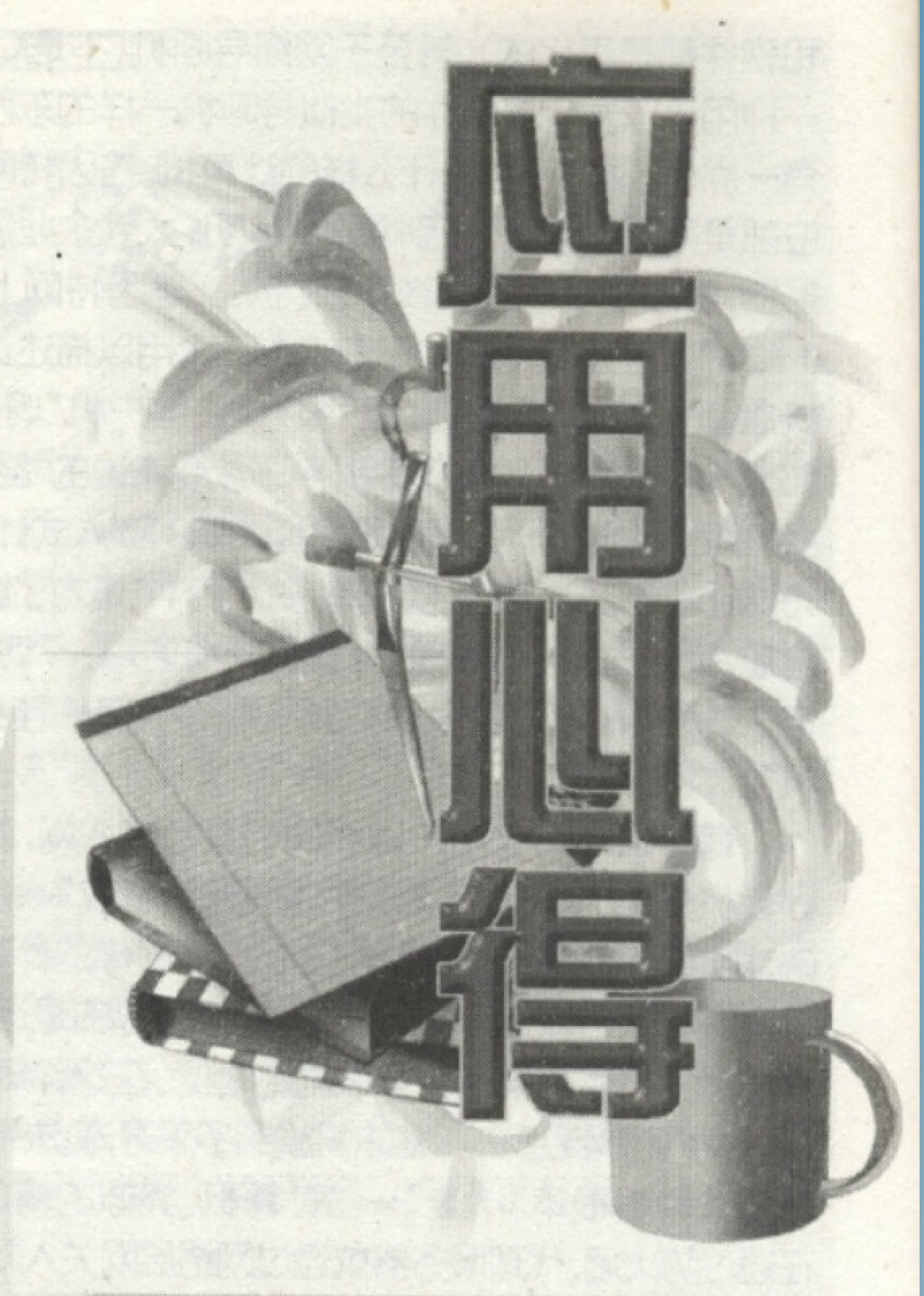
4.观察塑料封装纸的封线

真品的塑料封装纸的封线绝对不会封在盒表面的条形码处(一般在盒的右侧)，若封线在此处，则必假无疑。

5.揉搓CPU表面的塑料封装纸

用拇指肚揉搓CPU的表面(用力要适度)，真品的塑料封装纸不易出褶，而假货因为纸软，往往一搓就有褶。

只要你知道了上面的几种小技巧，就能在市场上避免假货的困扰，选到如意的真品。



Windows 98系统管理策略

广州 周振华

好的系统管理可以令你的电脑运行得更快、更稳定。面对一个全新的操作系统Windows 98，你是否知道如何进行管理？本文将告诉你最全面的系统管理策略。

Windows 更新

以往要升级或更新Windows 95的驱动程序如VGA卡、底板BIOS、modem等，需要用户自行到硬件公司的网站去查找，然后下载和安装，这样显得颇为麻烦。

Windows 98提供了一个非常简便的功能，称为“Windows更新”，用户只要在“开始”菜单“设置”中的“Windows Update……”系统将自动连线到Microsoft提供的更新网页，那儿可以为用户提供各硬件的驱动程序软件的最新版本，用户不需要再为更新而烦恼。但这个线上售后服务，只为已注册的用户提供。

安排系统定时工作

如果你能定时为硬盘作检查，就象定时到医院做身体检查，有病痛都能及

早发现，预防胜于治疗嘛！但如果要定时做重要的工作，你纵使不会忘记也会觉得闷吧！Windows 98早为大家做出安排了。

大家可以在工具条中双击“计划任务”图标，或在“系统工具”可以找到“计划任务”，运行它后，在窗口中可以见到一个“添加已计划的任务”图标，双击它后，可以加上自己需要的程序做定时工作。如笔者选“磁盘程序”之后，选择周期及开始的时间，就完成设定了。以后，如果改变设定，只需双击你要变更的图标便可。

硬盘扫描程序

要保持系统稳定，除了要定时检查硬盘外，还要对Windows小心呵护，定期检查系统文件是否有损坏是重要一环。

在“系统工具”中有一个“硬盘扫描程序”，可以为你检查及修复有错误的文件。在“选项”一项中，用户可以自行决定检查系统哪部分、哪些文件、是否为文件在修复前做备份等等。当检查到错误时，程序会要你决定是否需要修复，完成所有检查后，还可以一览结果。

检查 Registry

系统注册(Registry)在Windows 95/98中的地位可算举足轻重。Registry 是核心结构记录，在启动Windows时会自动载人，当中记录的包括用户、应用程序、系统设定等资料。由于它的记录牵涉到整个系统运作，因此只要这个记录有损坏或遗失，你的系统轻则不能正常运作，甚至会不能Boot机，系统报销，可算是个大悲剧。

正因为 Registry 的重要，因此Windows 98会为用户提供自动备份Registry的功能，如果想要知道你正在使用的Registry是否正确，可以按“开始”，选“运行……”，在“打开”中键人“Scanregw.exe”，按“确定”，系统便自动检查Registry 文件的完整性，为你修复发现的错误(有一个scanregw.exe是DOS的版本，供你在不能启动Windows时使用的)

FAT 32转换程序

FAT 32格式早在Windows 95 哦OSR2年代已开始提出，FAT即File Allocation Table。它是一个文件系统(File System)，能支持2GB以上的硬盘，最大能支持2TB(2000GB)。而且它能够有效地记录文件，不会浪费大量空间。

但由于向下兼容问题，Windows 95/98预设的文件系统还是用DOS年代的FAT16，如果要用FAT 32，在Windows 95 OSR2版本是要在Format硬盘之前决定，但在Windows 98版本便可以用“系统工具”中的“硬盘转换器(FAT 32)”来随时做出改变了(经压缩的硬盘是不能转换的)。当运行程序后，可以选择驱动器。选好之后，Windows 98会自动检查是否有程序不支持FAT 32，之后你按照提示做便可完成。

如果你要知道你的转换是否成功，可以到“我的电脑”中，在已转换的硬盘上右击，选“属性”便可见到。

系统组态编辑程序(sysedit.exe及msconfig.exe)

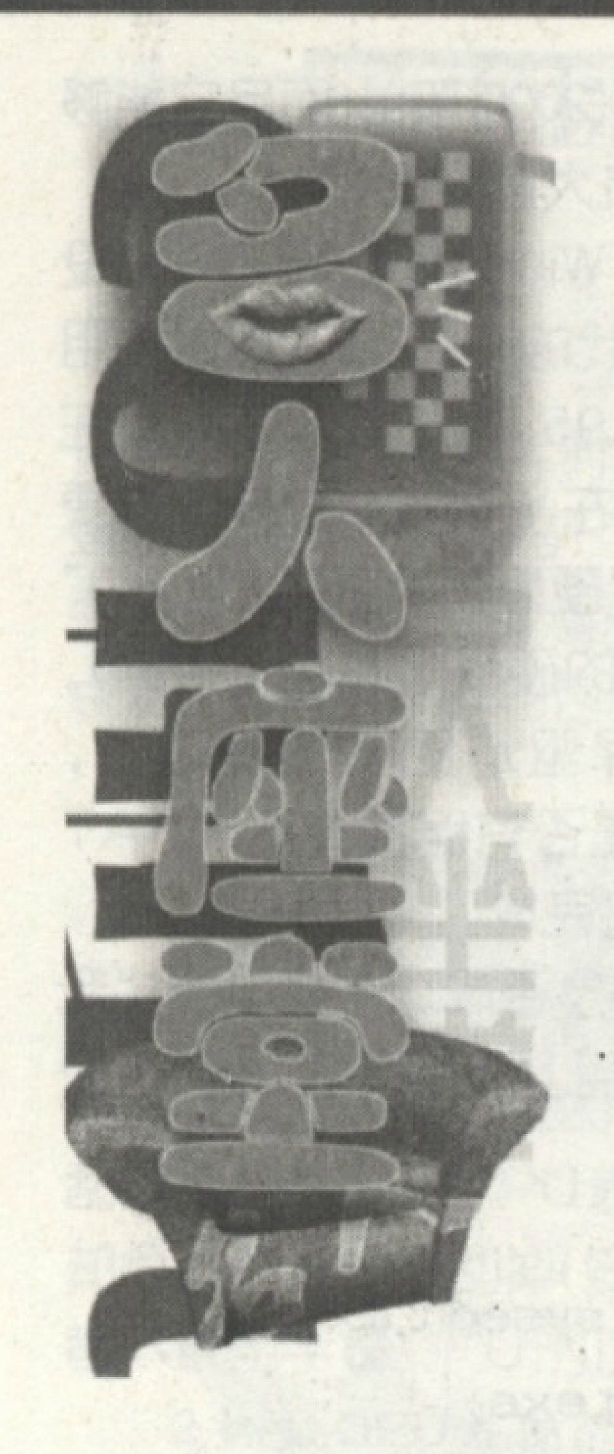
如果你曾用过DOS，相信你对autoexec.bat、config.sys一定不会陌生。但有了Windows 95自动为你把系统效能维持在最佳状态，因此很多人也不知道在开机时系统所为你做的工作。其实，当你Boot机时，系统会为你执行数个文件，包括autoexec.bat，config.sys ，win.ini及system.ini等。很多时候，你的系统操作不稳定速度慢也和这几个文件有关。

要改变这些文件的设定，当然可以用简单的Notepad(记事本)或DOS中的edit.com，但到了Windows 95年代，用windows system目录中的sysedit.exe便可以了。用这个程序，你可以直接开启全部系统文件，并对其进行编辑。

到Windows 98的年代，你又多了一个选择，除了sysedit.exe之外，那便是msconfig.exe。在这个程序当中，你可以用剔选 的方法做出修改，避免了输人错误令系统不能启动之苦。

如果你想对某指令行进行大改动，只要双击该指令行，便可以更改了。在更改后，你可以见到一支“笔”的图标在该指令行的左侧。如要恢复此行原来的模样，右击那“笔”，选“复原编辑”便可。

Msconfig.exe除可作编辑之用外，还可以为你备份系统文件之前不妨选取“建立备份”，做一备份。在你不满意时可以按“恢复备份”来做复原。



“名人座堂”终于和大家见面了。我们今后还将邀请更多的业内名人为大家解答问题。您如果希望由那位名人来为您回答问题，请尽快告诉我们。对于这个新的形式您有什么意见和建议也欢迎大家不吝赐教。

西安章桥：CIH病毒到底能不能根除？

王江民：CIH病毒是一种能破坏计算机硬件的新型病毒，但也并不象传说中的那么恐怖，用最新的杀毒软件是能够彻底查杀的。但由于该病毒流传甚广，许多盗版光盘都携带有该病毒；另外从网络上下载软件时也可能带有该病毒，造成屡杀屡有的情况。

北京王悦：最近其它新病毒有那些？有何表现？危害如何？

王江民：最近其它新病毒主要是Marburg病毒，这是一个具有无数次变形的Windows32位病毒，Marburg病毒发作条件如下：正在运行被Marburg病毒感染的文件；该文件被Marburg病毒感染后超过三个月；正在运行的时间与正在运行的文件被Marburg病毒感染的时间相同，病毒发作时，会随机在屏幕上显示出Windows错误图标。病毒不直接破坏文件，但个别文件被病毒感染后已坏掉，不能再运行。

北京锺伟：今后病毒的走向及防范？

王江民：从目前流行病毒来看，计算机病毒主要将向能对抗反病毒手段的变形病毒方向发展，可把这类病毒归纳为一维、二维、三维、四维变形病毒。查找变形病毒的新方法是病毒特征代码过滤器，新一代杀毒软件具备开放式、智能、广谱、可扩充、自维护查解病毒的功能。

H-bomb：KV300为什么要升级到KV300+，有无本质区别？

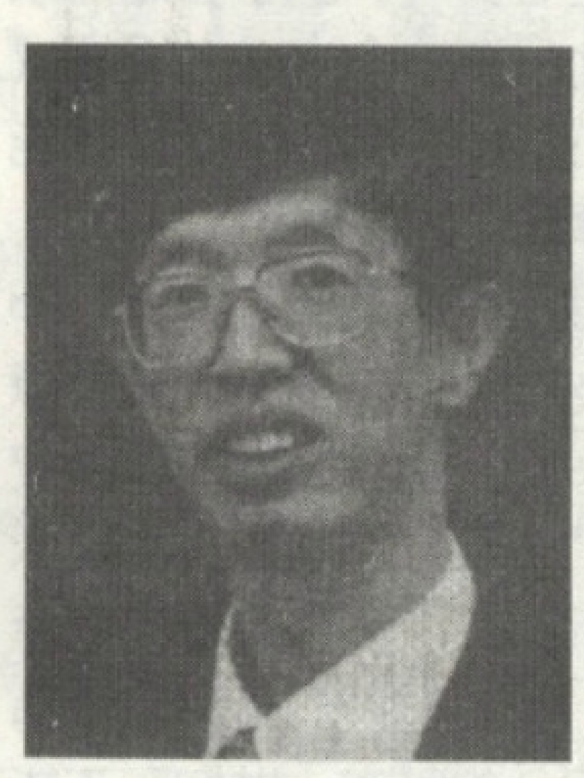
王江民：无本质区别，只是在加密点不一样了，主要出于防止盗版的需要。老KV300用户可以在总部免费升级到KV300+，也可以通过上网或配套光盘上的KV300升级文件自身升级。

江西未名：对KV系列下一代产品有无考虑，将按传统习惯命名为KV400，还是类似KV2000这样的流行名称？

王江民：KV系列下一代产品已在开发制作之中，预计将在1999年第一、二季度上市，名称将不再按以往的方式称为KV400，将定名为KV2000。

广东林淼：KV有无移直到windows平台的打算，预计有多久？我们这里的一位“老鸟”说“在Windows平台下是无法彻底根除一些病毒的，要杀毒必须在DOS平台下进行”，这种观念是否正确？

王江民：在99年初上市的KV2000就将会移植到Windows平台。在Windows下，主要是利用其多任务的特性，对病毒进行实时监控，达到防毒的目的。这位“老鸟”的看法基本上是正确的，因为Windows系统内核在启动时会自动调用一些外部程序，并对相关的系统文件进行了保护，所以这些文件一旦感染病毒，很难彻底杀除。



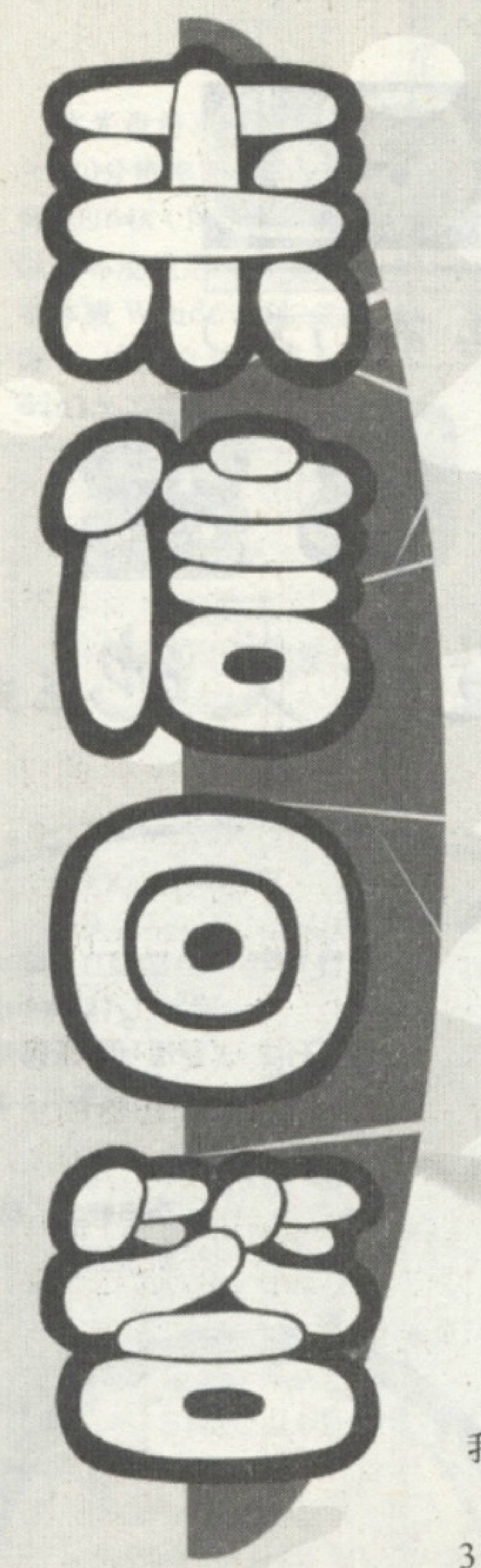
王江民

王江民，1951年生。北京江民新技术有限公司总经理，高级工程师，中国光学业学会会员。

1989年以前，主要从事光机电设计和工控软件设计。主要科研成果有YJS3激光水准仪、YHe-Ne激光综合治疗仪、CO_2二氧化碳激光手术机、YJQ机车汽缸激光球心检测仪、YQ激光轴系准直仪等20多项。

1989年，开始从事微机反病毒研究，开发出KV系列反病毒软件，正版用户接近100万。

下期名人预告：金山软件公司总裁—裘伯君



大家好！最近几个月我们的活动一个接一个，你是不是快应付不过来了？不过想想那些诱人的奖品正等着您，还是快些行动吧。举办这么多的活动，目的就是为了回报一直关爱本刊的玩家，不想一月的"游戏设计大赛"由于和UBI公司在协调上出现了差错，造成许多玩家询问为什么在正版的《魔法门VI》中找不到地图编辑器？其实应该为用正版的《魔法门之英雄无敌II》中的地图编辑器设计两个新地图参赛，在此我们表示深深的歉意。本活动截止日期将顺延一个月，至1999年3月31日。

最近收到大家不少来信，由于数量过大我们无法一一回复了，希望大家理解。部分读者可能收到过回信，那可是珍贵的善本呦，要注意保存好文物。其实每封来信我们都经过了细心的阅读，所提的意见和建议也都转给了相关栏目的编辑，所以大家尽管放心，多多来信。待我们的专线修复以后，我将尽可能的通过Email来和大家交流。下面是大家来信中提到的一些代表性问题，对于我们的答复不知您是否满意。

1. 有一些细心的读者最近来信说，他们发现最近《大众软件》杂志的封面似乎不卷边了？回答这个问题我真是好自豪，因为最近我们的封面使用了157克的铜版纸，而1998年的增刊更是使用了200克的铜版纸，所以厚实了许多，当然不卷边了。

2. 北京某中学的同学向我们反映："学校有的老师让上网的同学写检查。因为她认为只要接近网络，就会学坏，似乎觉得一上网就会浏览黄网址"。我想这其实是许多老师和家长们在认识上的一种误区，大可不必如此，靠硬性的压服很容易造成逆反心理，并不能收到应有的效果。不过频繁上网确实容易上瘾，占用大量的时间和精力，这对于以学习为主的中学生来说是不适宜的，况且高昂的上网费用也会给家里带来不小的负担。所以我们一贯不主张中学生平时（假期除外）过多的玩游戏和上网，虽是陈词，却是我们的心里话。

3. 有读者问不知能否在《大众软件配套光盘》中加入国内外一些好的MP3音乐以及模拟器的ROM。首先需要明确的是，虽然在网上有大量的MP3音乐以及模拟器的ROM，但是如果进行下载、收录、发行的话就是十分严重的侵权问题了。这也是正规的电子出版物中都不曾收录过的原因。这里我要告诉大家一个好消息，《大众软件》得到了音像公司的授权，中国第一张正版MP3专辑即将诞生。同时另有部分优秀曲目将分期放入《大众软件配套光盘》的余音绕梁栏目之中，敬请关注本期配套光盘和MP3专辑。

4. 本刊在去年的期刊和增刊上用大量篇幅介绍了不少西方的奇幻小说，特别是《龙枪编年史》一书，由于在《大众软件》读者服务部有售，许多读者表示出浓厚的兴趣，纷纷来信、来电询问。现在该书已经全部售完，如读者有兴趣购买请向第三波软件（北京）有限公司询问。

5. 今年的半月刊和双CD您还满意吗？半月刊使我们的节奏加快了许多，我们读编之间的沟通速度也要跟上这种步伐，所以大家见刊后有何感想请从速来信，当然更欢迎通过Email和我们联系。"大众软件热线"由于某些原因现已停止，请大家暂时不要拨打了。

好了，就说这么多了，咱们下期见。别忘常联系！



（总第21期）



特别奉送 毁天灭地 正式版

新手学堂：
- ---新手教程：永远的传说之二
- ---跟我学用系列：专家教你杀病毒之二
- ---"细谈病毒查与杀"
- ---课外读物：微软的另一扇窗：Windows CE
  印度软件产业的崛起对我国的启示

碟中网：
- ---大众软件网站
  天方夜谈 新年新气象

新新视野
- ---CG画册：十余幅精美CG
- ---动画岛：D-jump
  玩偶世家
  毁天灭地
  Star Wars
- ---新片大赏：DIABLO II
  生化危机 II
  横冲直撞
  安魂曲：复仇天使

前线地带：
- ---游戏DEMO：血祭II（Blood II
  起义II（Uprising II
- ---补丁升级：《足球99》系列补丁
  《极品飞车III》系列补

杀手学堂：
- ---杀手教程：圆梦
- ---听指引

休闲天地：
- ---卡通阵线：幽灵公主
- ---同人小说：
  炎龙骑士团外传——风之纹章（中）

余音绕梁：
- WHO WILL SAVE YOUR SOUL
- YOU'RE MAKIN'ME HIGH
- 少女的祈祷
- 瞬间幻想选段

软件长廊：
- ---直拨通---MediaRing Talk 99
- ---中文网上传呼机---WEP
- ---资讯人网络大富大---CICG
- ---Easy CD-DA Extractor 3.02
- ---WPS 2000 测试版
- ---Ulead VideoStudio3.0

攻略指引：
- ---看攻略：探宝奇兵II（Lode Runner II）
- ---逛书屋：《黑暗地球》
  《灵剑传奇》
  《毛利元就》
  《神奇传说》

大众文存：
- ---1998年1月杂志（上、下）（HTML版



网络通讯集
"余音绕梁"——MP3特供




光盘目录

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k（16bit）种颜色以上环境使用（请使用小字体或Windows标准方案），本光盘将不再支持win3.x下正常运行。



大众特区

单词拼写小书童
安装大师
SONIQUE
K-jofo
Zipaudio
Windows98的魔法设置
超级兔仔快速CD播放器
超级电话通2.6
时光倒流2.5

工具宝库

BackupPlus3.0
ClipMmate5.0
Coolzip 1.0
CLEAN SYSTEM DIRECTORY 1.6
Dll Show 1.0
DiskState 2.00
定时关闭Windows 1.02
SuperFassst!
HWINFO 4.4.4
Imgfox 1.0
agicWin 98 1.20
M&T WinDos 测试版
Program List Manager 2.6
PowerStrip 2.30
文件提取机(Pick-Up) 1.0
SafetyScan 2.5g
海龙硬盘分区 1.1
Ministars DiskInfo 1.03
WPS 2000 测试版

反毒堡垒

AV95试用版
AV98演示版
CIH终结者FOR DOS
CIH终结者FOR WINDOWS
INOCULAN ANTIVIRUS V5.0
NORTON ANTIVIRUS 5.0 FOR WINDOWS 95/98
NORTON ANTIVIRUS 5.0 FOR WINDOWS NT
KILL FOR WIN95/98升级程序
KILL FOR DOS升级程序
KILL FOR WIN NT升级程序

驱动程序

Ali AGP驱动程序（V1.30）
S3 VirgeDX/GX/GX2驱动程序 FOR WINDOWS 9X
GBA-200最新显示驱动For WINDOWS 9X
GBA-200最新多种语言支持包
GBA-300显卡驱动程序
GBA-400显卡驱动程序 FOR WINDOWS 9X
GBA-400显卡驱动程序 FOR WINDOWS NT
GBA-500显卡驱动程序 FOR WINDOWS 95
GBA-500显卡驱动程序 FOR WINDOWS 98
GBA-500显卡驱动程序 FOR WINDOWS NT
GBA-600显卡驱动程序 FOR WINDOWS 9X
GBA-600显卡驱动程序 FOR WINDOWS NT

网络纵横

AddWeb2.52
BOKILLER
BoDetectv1.0.2
中文网上传呼机---WEP
资迅人网络大哥大---CICQ
INFORIANQUEST99v2.02
BulletFTP1.10
CuteFTP2.61
PCuteftp2.61b
电邮卡车
DOWNLOAD0.2
Go!Zilla3.30
GetRight3.3.1
HtmIndex
ICQ16
ICQEYE
ICQNukeNabber
ICQRescue
JavascriptMaker2.2Pro
直拨通--MediaRingTalk99
Opera3.51
Jscript&VBScript3.1
SpamEaterPro2.6.0
ZMUD5.44

声光色效

EasyCDDAExtractor3.02
AudioCatalyst1.5
XingMpegencoderplug-in
MP3toEXE1.5
WINAMP2.06
XARA3D3.0
UleadVideoStudio3.0
VooDooMovie1.2
PHOTOICO4.03
FLASH3
CaptureProfessional4.06A

趣味小屋

阿猫阿狗的桌面动画
帝国时代II壁纸
“巴尔度之门”屏幕保护程序
汽车壁纸
C&C II壁纸
“古埃及”屏幕保护程序
新世纪福音战士 壁纸
《风云》屏幕保护程序
《风云》壁纸
FIFA99壁纸
美食壁纸
魔法门英雄无敌III 壁纸
“小龙女”李若彤屏幕保护程序
极品飞车III 壁纸
拳坛“世纪之咬”屏幕保护程序
古墓丽影III 的壁纸
古墓丽影III屏幕保护程序
Desktop Themes V1.80
仙剑奇侠传 主题布景
冰雪世界 主题布景
RM Logo Changer Pro
SBS 开关机管理器 1.0

B

游戏DEMO

血祭II（Blood II）
恶煞车手II（CARMAGEDDON II）
逃逸金刚II（LODE RUNNER II）
起义II（Uprising II）
名车越野II（Test Drive Off-Road II）
金座高尔夫（Peter Jacobsen's Golden Tee Golf）
安魂曲：复仇天使（Requiem: Avenging Angel）
横冲直撞（Powerslide）
维加斯游戏集2000（Vegas Games 2000）

补丁升级

Rose《足球99》Patch 1.0
《足球99》的最新球员转会名单
《足球99》之超级中国队
《足球99》中国队进球集锦
《足球99》不可思议的大Bug
FIFA99队服编辑器
《帝国时代:罗马的崛起》汉化补丁
《星际争霸》汉化补丁
《半条命》3DNOW补丁
《摩托英豪II》赛道开放补丁
《极品飞车III》新车之三菱拉力赛车
《极品飞车III》新车之法拉力F50
《极品飞车III》新车之DIABLO跑车
《极品飞车III》无冕之王的奖励
《极品飞车III》热力追击大集合
转换《极品飞车II》中的车至《极品飞车III》的工具
《星际争霸之母巢之战》五项修改器
《古墓丽影III》过关物品修改器
《辐射II》全地图
《沙丘2000》游戏提速补丁

特别鸣谢：
音乐支持：白 勺
片头动画：摩恩网络
病毒检测：
北京时代先锋软件有限责任公司
北京冠群金辰软件有限公司

“中国劳拉”

真人模特评选活动采访纪实（下）

北京新天地互动多媒体技术有限公司

在上期，我们对本次“中国劳拉”真人模特评选活动的前两名最终候选人的情况进行了报道。半个月过去了，经过认真的挑选和评比，我们又从近期参加活动的60余名女性中选出了2位小姐作为本次活动下半部分的最终候选人，她们是一张煜小姐和李婧小姐。也许是巧合，但真的是十分有趣，她们均是真正的科班出身。一名是曾是夕日的运动健将，另一名则是专业从事芭蕾舞的学生。她们在扮演劳拉时所表现出的气质以及非凡的专业基础令我们赞赏不已。

以下，便是我们在紧张的拍摄后抓紧时间对她们的采访记录。首先接受采访的是张煜小姐（S：新天地工作人员，Z：张煜小姐）。

姓名：张煜
年龄：22岁
星座：双鱼座
籍贯：山西省太原市
身高：1.70米
血型：AB型
最喜欢的颜色：紫色、翠绿色
个人爱好：旅游、健身
特长：摄影、舞蹈、健美操
最喜欢的饮料：柠檬茶
最喜欢吃的：肯德鸡家乡鸡
最崇拜的人：我的父亲
最喜欢的书：《蔡志忠漫画》
最欣赏的艺术家：徐悲鸿
最欣赏的艺人：基诺·李维斯、宁静
最崇拜的体育明星：麦克尔·乔丹
最喜欢的游戏：《超级玛利》、《坦克大战》和《三国志》

简历
1986年—1987年 山西省太原市少年体校艺术体操专业学习
1987年—1990年 山西省体工队艺术体操队运动员
1990年—1993年 山西省体工队技巧队运动员
1993年—1995年 山西大学体育系
1995年—1997年 山西电视台体育部记者、编辑
1997年—至今 北京广播学院管理系新闻专业

1988年 获山西省体工队艺术体操比赛全能冠军
1991年 成为国家健将级运动员
1993年 获全国技巧比赛女子三人组第六名
1994年 获华北区大学生运动会健美操比赛第一名
1995年 获山西省健美操比赛女单第二名
1996年 参加中国首届健美小姐大赛，获天津赛区表现奖第一名、全能第五名

S：运动健将，你好！
Z：（笑）你好！

S：你对游戏中的劳拉是怎么看的呢？而你对欧美的劳拉模特的看法又是怎么样的呢？
Z：我觉得劳拉是一个健康、有个性、充满斗志，同时又具有女性美形象的现代巾帼英雄。劳拉应

该也是一个练体操或者什么别的体育项目的运动健将（笑）。因为劳拉本来就被设计成一个西方女性，所以我觉得欧美的劳拉模特她们从身材和气质方面都很象劳拉，而且扮得十分潇洒。我很喜欢她们的样子。

S：你扮演劳拉的时候有什么感觉？你的体育运动生涯对你这次扮演劳拉有什么帮助吗？
Z：我在扮演劳拉的时候力求表现出一种作为一个健康的现代女性的青春焕发、朝气蓬勃和充满信心的感觉，当然身体的健美也很重要。而一个体操、健美或者是技巧运动员在心理上或者是在身体上的要求和劳拉基本上是相同的，所以我觉得自己十分适合扮演劳拉。

S：你在体育方面的成绩十分出色，那你为什么放弃了你的技巧运动呢？
Z：因为当时我们国家开始采取奥运战略，那时候技巧运动在奥运会里根本没有，成为表演项目也是后来的事情。所以当时山西省就要砍掉技巧运动队，如果我还要继续运动生涯就要去别的省份。当时在这件事情上我十分犹豫，是我父亲帮我下的决心。最终我离开了运动队。现在我觉得当时这个选择是十分正确的，因为在运动场上争金夺银是一种生活方式，而做一名普通人也是一种生活方式。我喜欢后者，而且健康的身体也是事业成功和生活幸福的基本条件，所以我的运动员的经历对我也十分有帮助。

S：那么谈谈你将来的打算吧。
Z：其实在来广播学院上学以前我就做了两年的体育记者，而我现在学的也是新闻专业。我希望毕业以后能到中央电视台体育部做一名记者或者是主持人。尽管现在我已经不是运动员了，但是体育毕竟是我为之奋斗过的事业，所以我以后也想继续为体育事业做一些事情。

S：请问你在业余时间一般做什么？
Z：一方面是自我修养方面的事情。我喜欢读书，读一些体育方面的报道，还有看一些著名主持人的传记，比如：赵忠祥的、倪萍的、水筠益的，我觉得这些都会对我以后的事业会有所帮助。另一方面就是休闲娱乐的活动，我喜欢打网球和同朋友聊天。

S：感谢你接受我们的采访，最后你想对《大众软件》的读者和全国的玩家说些什么话吗？
Z：首先我祝大家新春快乐，然后我希望诸位在热爱电脑的同时不要忘记锻炼身体，因为身体是革命的本钱。

S：非常精彩，谢谢。
Z：我也要感谢新天地和《大众软件》杂志给我这个机会，谢谢。

随后，我们对李婧小姐进行了采访，下面是她的一些个人资料及采访纪实（S：新天地工作人员，L：李婧小姐）

姓名：李婧
芳龄：？？
星座：双子座
籍贯：重庆市
身高：1.68米
最喜欢的颜色：紫色、兰色
个人爱好：跳舞、唱歌、看书
特长：舞蹈
最喜欢的食品：水果
最喜欢的书：喜欢各类书刊
最欣赏的艺术家：莫扎特
最欣赏的艺人：陈小春
最喜欢的游戏：《仙剑奇侠传》

S：李婧小姐，你是北京舞蹈学院的学生，能谈谈您的专业及表演经历吗？
L：从小，我就一直很喜欢舞蹈，尤其是芭蕾舞，我现在在北京舞蹈学院芭蕾舞系主攻芭蕾舞。芭蕾舞是一种高雅艺术，也是一种需要付出更多汗水的艺术，很艰苦。但是，我热爱芭蕾舞，也决心献身于这项艺术。1997年，我曾参加了《胡桃夹子》的大型芭蕾舞演出；1998

年12月，我又参加了《天鹅湖》的大型芭蕾舞演出。这两次演出大家都反映很好，老师也认为我表现得不错，给与我了很大的鼓励和信心。

S：你在拍照的造型中表现得别具一格，有一种特别的气质。请问你以前是否玩过《古墓丽影》这个游戏？

L：是的，我在以前曾经看到过别人玩这个游戏，觉得这是一个很好的游戏，尤其是它的女主角给我留下的深刻印象。这次活动还是我的同学推荐我来的。

S：你的同学的确独具慧眼，我想知道你是如何研究劳拉这个角色的？

L：我阅读了一些关于劳拉和《古墓丽影》游戏系列的文章，也特意看了别人如何玩这个游戏。我觉得，劳拉是一名坚强的女性，扮演劳拉关键不在于形似，而在于神似，就是说要体现出充满冒险精神的时代新女性的特性，要表现出勇于尝试新事物，不断挑战自我极限的特质。

S：那么你对电脑和电脑游戏有何看法？

L：电脑凝聚了人类的智慧，是一种高科技的产物。作为一名现代人，熟悉和掌握电脑操作已成为一种流行，也即将成为一种必备的基本技能。当我不太忙时，我也会拥有一台我自己的电脑，熟悉它，掌握它。我也会去玩电脑游戏，体验游戏世界中不一样的人生。我想，那时我的首选游戏就会是《古墓丽影》。

S：请问你是怎么看待劳拉这个人物的？

L：劳拉是一个充满智慧和勇气的现代女性，我非常欣赏她。我希望我也可以在生活中象劳拉一样勇于面对各种考验和挫折，不断的挑战自我。

S:请问你对这次扮演劳拉有什么感受？

L：新奇、好玩。虽然我是主攻芭蕾舞的，但是我非常欣赏劳拉的性格。我觉得，扮演劳拉可以体现我另外一个方面的性格，是一种崭新的生活体验。一方面，由于我从事芭蕾舞的事业，这是一种高雅的艺术，所以，在有形无形中我必然会受其影响，尽可能的在生活中作一个淑女。但是，我仍然会欣赏和向往劳拉的那种生活，那是我无法做到的，却是我潜意识里渴望尝试的。这次的中国劳拉的评选活动给了我这个机会，我很感谢北京新天地公司和《大众软件》，也为自己的生活经历中能有这么灿烂特殊的一页感到由衷的高兴。

S:请问你对这次活动的整体感受是什么？

L：这是一个非常好的活动，十分有创意，提供给了广大参与者一个展现自我，发掘自我，挑战自我的机会。在活动的组织实施过程中，我也看到了您们为这次活动付出的辛苦劳动和敬业精神，我很感动。所以，我认为这次活动很有影响力，很成功。

S：采访到这里就要结束了，最后你是否可以对《大众软件》的读者，全国的游戏玩家说一句话呢？

F：很高兴有这么一个机会扮演劳拉，通过北京新天地公司和《大众软件》认识大家，我也很希望能够与大家成为朋友。同时，我也祝愿和希望电脑能早日普及。谢谢。

选票见插五和插六

短短的2个月很快地过去了。我们与《大众软件》杂志社联合举办的这个活动也进入了后期玩家投票评选阶段。在整个活动期间我们一共收到来自大江南北的报名信件137封，热心为我们出谋划策的玩家、读者来信63封，亲自来到公司报名参加活动的就达20余人。我们深深体会到了全国玩家对我们的活动、对《大众软件》的支持，更对中国电脑游戏业的发展速度之快感到由衷的欣慰和惊喜。最后，我们要向支持本次“中国劳拉”真人模特评选活动、支持北京新天地互动多媒体、支持《大众软件》以及所有支持中国游戏业的玩家表示衷心的感谢。我们期待着您珍贵的选票，选出那属于您心目中的——“**中国劳拉**”。



这是一个来自东欧国家保加利亚的即时战略游戏，游戏的制作小组名为Haemimont。虽然这是一个无名的小组，但是他们手下的作品却是一个结合即时战略、经营模拟再加上一点角色扮演的游戏，《王者的代价》和近来我们玩过的大多数此类游戏都有一定程度的不同，所以不管最后游戏是否成功和好玩，仅就这点创新的设计理念，笔者就认为值得向大家推荐。《王者的代价》给人的第一感觉是很有点《魔兽争霸》（Warcraft）和《骑士与商人》（Knights and Merchants）的味道，上手试玩之后，笔者甚至还感觉到了AOE对其的影响。但如果仅从游戏画面来看，则《王者的代价》的画面色彩丰富、细节精细，具有和《魔兽争霸》极为相似的动画风格，其实这也难怪，因为游戏的设计者们虽然都是AOE、《横扫千军》等即时战略游戏的爱好者，但最受他们宠爱的此类游戏还是《魔兽争霸》。

游戏的背景大致是这样的，你（玩家）的父亲是50年来某个王国所有土地的统治者，但随着邪恶力量的崛起和进攻，你的父亲在战争中被杀，结果是你所在的曾令人骄傲的王国陷入了战乱和混乱之中。二十年后，你发现了使你的父亲衰败的邪恶力量的来源并重返王座带来自己的王国重新走回父亲所在时的光辉的日子，当然前提是必须击败邪恶之源，游戏大概会有25个战役任务及另外独立存在的一些相关任务。整个战役被分成几个系列的任务，玩家必须逐一地完成这些任务后才会推动故事的发展和从一张战略地图移动到另一张战略地图。游戏的开始你是一名欧洲的英雄，首先你必须重新组合起已经分崩离析的欧洲、阿拉伯、亚洲的文明力量，所以你会战斗于各个大陆以使这些不同的文明重新集结起来。

《王者的代价》和《骑士与商人》以及AOE在各自文明的建筑风格以及资源的采集配置上基本相同。游戏中，不同的文明拥有各自不同的20多种建筑可供建造，而这么做的基础是你必须收集不同的资源并合理运用它们。游戏中的一般建筑有木材厂、兵营、民居等，它们与大多数即时战略游戏中的建筑功能类似，这些建筑可以建造出各种单位和武器。不过这些建筑并不是全部，在《王者的代价》中，有四种极为昂贵和难以建造成功的建筑：大教堂、巫师工会、贸易市场和工艺工会，不过这些建筑一旦建造成功，它们便可以为玩家提供额外的奖励。比如巫师工会就可以让玩家学到诸如火雨、呼唤精灵、隐形等魔法。在《王者的代价》中，如何决定这些特殊建筑的建筑顺序是取得战斗胜利的关键因素，因为一旦你完成了一个特殊建筑，那么在很长一段时间内你必须依靠它来指定你的战争策略，直到你有了足够的资源来建造下一个特殊建筑。在游戏的一些长时间的单人任务中，玩家有机会完成所有的特殊建筑，而在游戏的多人模式下，玩家可以自行设置在同一时间内同时只能拥有几个特殊建筑（1-4）。

《王者的代价》中任务的承接方式处理得极有新意，比如在游戏的第一个任务是带领一队士兵去援助敌人攻击的一个城堡，但在前进的路途中，玩家会路经一个小酒吧，而就在那里，玩家会得知自己的下一个任务是去沙漠中寻找一批史前古物。是不是有点RPG的味道？这样的手法实在是别出心裁。

不仅如此，《王者的代价》还拥有许多全新的游戏设定：游戏中的每个作战单位都随身携带道具并可在战斗中获得经验来升级，玩家还可以命名自己表现最出色的单位并使其成为英雄；游戏还有外交和贸易的设置；超大的512×512的作战地图；游戏中的所有的单位都拥有一个参数，这个参数代表了要你的一个单位要俘虏对方的一个单位有多大的困难；整个游戏采用了动态任务发生的方式，玩家下一个所要去的地图取决于你前面的作战表现，因此整个游戏的任务虽然是不变的，但玩家前进的道路却有多种。

仔细看过了上面的介绍之后，不难发现《王者的代价》与普通即时战略游戏最大的不同在于角色扮演因素的介入，这点以前在Bungie的《神话》中也可略见端倪，但《神话》很明显不如《王者的代价》在战斗、任务进行、单位设定等如此多的方面都引入了很浓的角色扮演感觉。

就笔者个人的感觉，《王者的代价》或许是一个能让玩家觉得眼前一亮的新形态即时战略游戏。

笑看绿茵，唯我独尊

记Ubisoft的《世界足球经理》

北京 Dragonlance



你是否想"下海"自己经营一个球队，集经营、管理、建设于一身。到转会市场去挑选自己所中意的球员，构思新颖的战术，通过训练和比赛而组成一支超级强队。总之，就是做一个足球经理！

《世界足球经理》既然是由大名鼎鼎的Ubisoft出品，其制作水准当毋庸置疑。画面风格明快，赏心悦目。操作也极为方便，"一鼠天下行"。可直接点击自己所要下达的指令，或选择顶端的下拉式菜单。各项指令由直观的图标表示，一目了然。游戏中包括了欧洲全部49个国家和地区的1005个俱乐部，连某些足球发达国家（英格兰、西班牙等）的乙级、丙级、甚至业余球队都包括在内。既然是"世界足球经理"，该游戏还包括了欧洲以外的如阿根廷、巴西及美国职业足球大联盟等84支俱乐部。不枉其"世界"之名。球队参加的各种比赛也是一应俱全，当你的荣誉室里堆满各种各样的奖杯，从而成为真正的世界第一俱乐部时，心中那种成就感和满足感是不言而喻的。

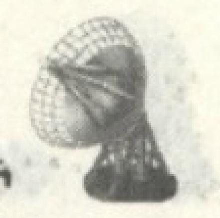
游戏中的球员资料十分齐全，而且都很新（相对于1998年底）。包括了所有现在欧洲俱乐部注册的球员和美洲及亚洲的部分球员，每名球员的个人资料十分详尽。而对各个球员现在的状态，心情和想法也有相应的评语，这可是随机变化的，一切看你的经营和管理手段了。

游戏中球员的转会市场也设计的十分真实。你可以在此购买、租借你所满意的球员。不过，如果你所经营的俱乐部级别太低的话，你也是请不动真正的超级球星的。在游戏进程中，会随机出现一些其他俱乐部合同期满的球员要求自由转会。或是你分布在各地的"球探"发现了有潜力的年轻队员，这些可一定不要错过，千万别让送上门的肥肉溜走了。

和同类游戏不同的是，该游戏中新闻媒体的炒作十分重要。当你打完一场比赛，引进某一位知名球员，或是球员得红黄牌，受伤等各类事件都会见诸报端。有时，俱乐部中发生了某些不寻常的事，如：比赛中以弱胜强，新人表现出色，或是你和本队中球员发生了磨擦，就会有记者来采访。而你的回答将登在报纸的头版头条。而当你打假球被发现时，那你可就惨了,报纸成了你最大的敌人，它会跟踪报道直至对你停赛、禁赛。有时甚至能逼得你被迫辞职下台！另外，在游戏中，你也不再是把自己的一生耗在一家俱乐部身上。100%的感受到自己价值的体现。如果成绩太次，减薪甚至被扫地出门是常有的事。这将导致你长期在低级联赛中徘徊，而成绩好的话，不但薪金会提高，还会有知名球星慕名而来。如你在丙级联赛上战绩卓著而杀入乙级，赛际结束后，你很可能会收到意外之喜——某著名大俱乐部向你发来的邀请函（如：AC米兰、皇家马德里或是曼联。）。你会接受吗——离开你辛辛苦苦培养起来的球队？我想你还是舍不得吧！

在经营上，我们就不得不提到"钱"字上。要把你心爱的俱乐部培养成一个成功的俱乐部，没有雄厚的资金作基础是万万不能的。而这一切都将取决于你在训练和比赛之余的精打细算。做一个成功的足球经理也不是那么容易就能做到的，游戏中的电脑对手们会时常给你出些难题，如挖走你的核心队员，股东突然撤销投资。你在应付球场的风云变幻的同时，也要关注着商场的瞬息万变。借贷、透支、申请补助、调整门票价格或是广告赞助等等，敛财的方法多的是，全都是从正道儿来的，你大可放心去用。资金积累到了一定程度，再去扩大看台规模，开发足球商品。哈！财源滚滚而来，真是想不赚都不行！有了雄厚的资金作后盾，就没必要再来过紧日子了。可着劲儿的造。实在没地方花了就给自个儿加薪，爱加多少加多少，反正都是你说了算。当然，这一切也得有你所经营的俱乐部运作正常，球队战绩斐然做前提。否则，董事会将你这个败家子给"炒了鱿鱼"也是罪有应得。

游戏大致也就给各位介绍这么多，更重要的是玩家自己到游戏中去慢慢品味。



七年战争



北京 119工作室

在游戏界，Blizzard和Westwood称得上是即时战略的老大哥。大部分玩家是伴随着其经典名作《魔兽争霸》和C&C系列成长起来的，培育了千千万万的沙场将才。但是，自《星际争霸》后就未有新的建树，《沙丘2000》令人大失所望，C&C II迟迟未见踪影，即时战略似乎有所沉寂了。在我们这个以战争艺术而著称的文明古国却产生了一匹黑马，那就是新近面市的即时战略游戏《七年战争》。从这个游戏中我们可以看到古代圣贤所创立的兵家学说中的一些精髓和延砣；可以领略到弥漫着浓郁东方特色的古典战争。游戏设计者标新立异地在游戏中加入火器部队、空军以及海军。更将现代战争中海、陆、空三军联合作战的战略战术融人古老的东方战场。而这种三维立体战争所表现的艺术性和所需要的战略才能绝非单纯的平面战争所能比拟。也许，这样做使游戏显得脱离现实，有些不真实，但这毕竟是个游戏，牺牲部分的真实性来提高游戏的可玩性也不失为一条中庸之道，更何况游戏的整体故事框架还是紧贴历史事实的。游戏中设立了即时天气系统，加人了雨、雪、阴、晴等变化的天气，更有雷电击毁建筑物的事件发生。这可谓是接近真实的一项创新，较之从前的即时战略游戏仅有地形的变化又增色许多。游戏中除了大型的战役外，也有利用小股的快速反应部队（即特种部队）来完成特殊任务的内容，这在古战争中是极为罕见的。

在《七年战争》中很强调兵种的相生相克及其配合作战。游戏中共有陆军：步兵、弓箭手、火枪手、骑兵（指挥官）、装甲车（日本）、火炮车、大炮；海军：运输船、潜水船（日本）、侦察船、龟甲船、战船（日本）；空军：运输机、战斗机、轰炸机（日本）；其它的还有占领兵、工兵、僧侣、道士、女巫（日本）等几十个兵种。只有各尽所长，充分发挥各兵种优势及尽量避实击虚，才能最有效地利用现有资源。灵活多变的战术更是决定战争胜负的第一要素。像C&C那样，以坦克的数量即人海战术来决定战争的胜负是无法奏效的。还有一点值得一提，就是该游戏中的资源不像其他即时战略游戏那样是有限的，这里的资源（农作物）随着季节、气候的变化可以再生。因为你不是在拼资源，主要看你采取什么样的策略。比如资源不足、军力弱小时，你可以采用中国古代军事家惯用的“屯田”政策。逐步由防御、相持转为进攻。以上大概就是为何这个游戏能让你充分发挥自己的战术才华的原因吧。

游戏时无论选择明朝还是日本，前两关都十分简单，只是让你熟悉一下操作及热身。而第三关则难度剧增。明朝的任务是派小分队破坏日军补给，你必须先用占领兵先占领地图左上方的一个机场，造出运输机，再运送特种部队到地图右侧敌方孤立司令部，占领它，并破坏敌另一粮草基地（屏幕左下）。机场是临海的，有一战船把守，造好飞机后立刻走。日本的任务是拯救岛津义弘。潜水船切记沿河中抵达东南岸一块无黑雾的地区后，立刻下船向下直切，用占领兵占领左侧一烽火台，以便观察地图。直走即可找到岛津义弘，立刻率5人向地图偏下方向西北一蓝点赶去。途中不要恋战，过一座桥后，留下其余4人在桥头，让岛津义弘一人前往蓝点。然后指挥4人阻挡赶来的大炮，岛津义弘才有逃生的可能。其它任务均为大规模作战，其中海战颇多。战术的运用可谓千变万化，要想打出风格就全靠各位自己琢磨了。切记要肯动脑筋,发挥各兵种特长，协同作战。方能克敌制胜。

游戏试炼场



安魂曲：复仇天使

(Requiem: Avenging Angel)

游戏类型：动作
发行：3DO
制作：Cyclone Studios
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Windows95

你当人当腻了吗？不要误会，不是让你死，是让你升一级——天使。不过，当天使可不是白当的（好象雇佣军哦），要砍人！准确一点是砍坏人。

在Quake、《毁灭公爵》等游戏里，你是脆弱的人。这一回可不一样了，是天使哦，不过照样很脆弱，因为"道高一尺，魔高一丈"嘛。其实这类游戏的内容是大同小异的，只要杀、杀、杀就行了，不同的只是画面。我深深地感到再快的速度也赶不上现在游戏画面进步的速度，《安魂曲：复仇天使》的画面表现非常出色，只是色调稍微昏暗了一点，大概是为了烘托气氛吧。怪物的形象设计得千奇百怪（老外在这方面向来有一手），主角还是传统的壮汉，不过多了一对翅膀。

经过最近《升刚》、《原罪》、《血祭II》的洗礼，我已经厌倦这些第一人称动作射击游戏了，如果你的体力比我好，就试一试这款《安魂曲：复仇天使》好了（看你能撑多久）。



横冲直撞（Powerslide)

游戏类型：竞速
发行：GT Interactive
制作：Emergent Software
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Windows95

看了最近的体育新闻，发现不知从何时起，体育精神正悄悄地离人们而去，难道都忘记了体育运动的初衷吗？回到我们亲爱的电脑上来，你会发现一样的境况。赛车是最早出现在PC上的体育游戏之一，发展到现在可谓五花八门，从当年的POD到最近的《恶煞车手II》，体育精神已经不复存在了，好在游戏就是游戏，不必讲究太多。看来老外把"Game"的词义定为"比赛"和"游戏"是很有先见之明的。

Emergent Software制作的这款《横冲直撞》(Powerslide)，从名字上就能看出是少不了磕磕碰碰的。作为赛车游戏，冲撞似乎已成为规则之一，也是热点之一，何况《横冲直撞》发生在世界大劫难之后20年，秩序已经和文明一同在那场灾难中化为乌有，只有脚下残破的建筑还依稀展示着曾经辉煌的历史。温室效应和环境污染肆意蔓延，各类植物毁灭殆尽，失去食物链基础环节的人类面临着灭亡。为了避免过早的死亡，中等阶层和高等阶层的人抛下无助的穷人，从地下向所剩无几的大城市转移，去享受"最后的晚餐"……情节有一些象POD吧？在POD里，为了逃生而比赛，输掉比赛便输掉生命。《横冲直撞》的危机也许没有那么迫在眉睫，但也没有POD中的那一线生机，只是垂死的挣扎而已。

《横冲直撞》最值得夸耀的莫过于它的画面了，细致的贴图可以和Incoming一较高下，同时对机器的要求也不算过分。其次，游戏中的赛车和赛道也颇为

别致，脱离了普通的比赛形式，使玩家在灰暗的故事背景下全身心地投入到比赛之中，体会那种“最后的疯狂”带来的刺激感。

维加斯游戏集2000（Vegas Games 2000）

游戏类型：桌面
发行：3DO
制作：3DO
系统配置要求：奔腾90、16MB内存、Windows95

对于这款在国际互联网络“尖端100”排行榜上排名不低的桌面游戏，实在是褒贬不一，对于不喜欢它的朋友来说，玩真的可能更刺激，而对于我这种没条件的人而言，玩一玩游戏也是不错的。

《维加斯游戏集2000》包括25个小游戏，DEMO版包括其中3个，分别是“拉耗子”、“角子机”和“21点”，这3个游戏对于国内玩家应该还不算陌生。玩家最开始被赋予200筹码，是发财还是破产就全凭本事了。

游戏的画面和音效别具一格。“拉耗子”的桌面具有美国西部时代特色，让人不禁想起电影Youngguns的情景；“角子机”发出的“哗楞哗楞”声把玩家的心跳速度也提了起来。

好啦，多说也没用，手痒的朋友快上吧！



名车越野II（Test Drive Off-Road 2）

游戏类型：竞速
发行：Accolade
制作：Accolade
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Windows95

领略了《极品飞车III》公路赛的华丽后，再尝试一下《名车越野II》特有的粗犷，会突然有一种挣脱禁锢的感受。在泥土飞扬的道路上，让心爱的Jeep跃向远方，这也许是公路赛永远无法达到的。

或许你很重视画面，《名车越野II》绝不让你失望，不过这不重要，因为游戏带来的激情会让你把它忘记；如果你很在意音效，《名车越野II》做得更是出众，它会和你的兴奋融为一体，共享游戏带来的震撼。速度不再是唯一追求的目标，那种狂野的作风才是最突出的特点。游戏规定，必须在一定时间内到达某个站点，才可能继续比赛，这使得比赛时时刻刻紧张异常（想破罐破摔是没戏了）。

加入到这个行列来吧，无论是黄沙还是溪流，都可以成为《名车越野II》的赛道，在充满野性的大自然里尽情驰骋，把对手和胜负之心全都抛在脑后。



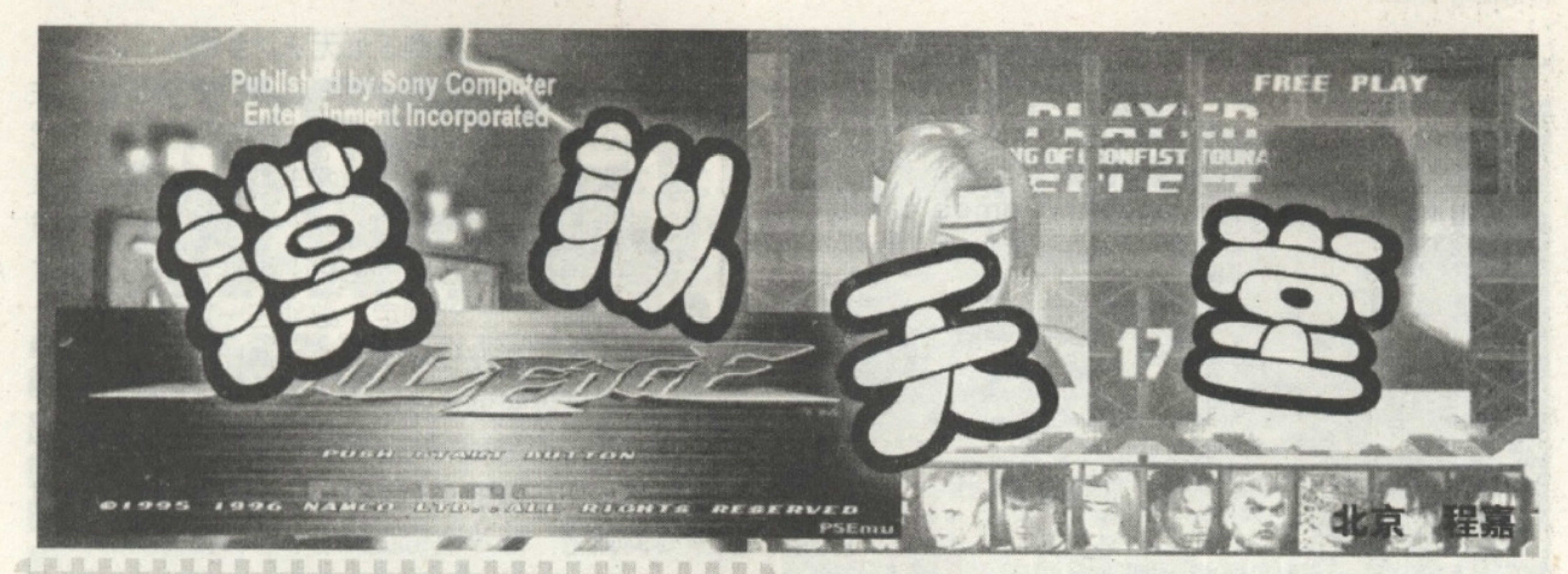
金座高尔夫（Peter Jacobsen's Golden Tee Golf）

游戏类型：体育
发行：Incredible Technologies, Inc.
制作：Incredible Technologies, Inc.
系统配置要求：奔腾90、16MB内存、Windows95

曾几何时，高尔夫球这种难以在老百姓中普及起来的运动在PC游戏中却普及起来（也许这二者正互成因果），仅在我们这个栏目中对高尔夫游戏的介绍也不止一两个了。而今天介绍的这款《金座高尔夫》却有别于以往，它的参与性在同类游戏里是很高的。

说《金座高尔夫》的参与性强是指它的操作方式，玩过VR POOL吗？用鼠标轻轻地推出，仿佛手中握的就是球杆一样。《金座高尔夫》也是一样，鼠标就是球杆，挥杆的力度不再是看刻度显示，全在玩家手中掌握。

游戏的画面并不出众，但音效表现良好。由于采用新的操作方式，使难度大大降低，很容易上手，是一款很不错的高尔夫模拟游戏。



模拟天堂

北京 程嘉

天使手记

时间过得可真快呀！自从去年12月模拟天堂试刊初始至今，几乎每天DREAMER信箱里都塞满了来自众玩家热情洋溢的"妹儿"，有表示支持关心的，也有提出问题的，对于"妹儿"DREAMER一向不敢怠慢，基本上做到了每信必复，没有收到回音的朋友也不必灰心（很可能是您的"妹儿"在旅途中迷路了），比较集中的问题我都会在这里一一解答的。值得一提的是在很多来信中，玩家们都称呼我们"天使们"，呵呵……这个称呼很贴切嘛:)，虽然和我"雄壮威武"的外形有点不合拍，但我很喜欢，在神话中"天使"总能给人们带来幸福，希望看了我们的栏目以后也可以在您的脸上看到可人的微笑。

★模拟器新闻联播★

本栏目通告

由于得到首都在线游戏信息网（http://www.gameclub.com.cn/gameclub/default1.htm）大力支持，我们的《模拟天堂》将与游戏信息网原来的《模拟空间》合并成为更强大的《模拟天堂》，本栏目所涉及的所有模拟器软件大家都可以在新的《模拟天堂》下载！！而且如果您是263的用户还可以享受到本地下载的快感！！URL不变还是 http://emuheaven.yeah.net 请大家继续支持。

家机部分:

SNES9X出新版

Snes9x推出1.15版了！新版本改进非常多，包括加入了对48M的《幻想传说》的支持、环绕声的支持等等。

PSEMUPRO插件更新

PsemuPro发布了一个Glide的插件，修正了铁拳3打完第一关就当机的问题（在以前总要在极短的时间内解决战斗才可以）。不过最好还是按开始键跳过那一段重放镜头。

N64模拟器新进展

又有两个新的N64模拟器问世了！一个是"Nem64"，可以运行许多演示Demo，但还不能真正运行一个游戏；而另一个是"Total 64"，作者称《马里奥64》已经在上面可以部分运行了!

街机部分:

RetroCade出新版

RetroCade推出1.1版，加入了6个新游戏，但这些游戏MAME早就支持了。

NEO模拟器DANJI更新

DanJi推出0.04版，支持游戏已经达到了26个，可惜还是没有声音。

NEO-MAME单独发布!

真是个可喜的消息，从技术上讲这个模拟器只是把MAME中非NEOGEO部分除去，只留下NEOGEO部分并做了优化。她更适合玩NG游戏，而且更苗条了，仅仅500多K。

★NEW GAME橱窗★

疲软、疲软，平淡无奇的"暖冬"。虽然那帮老外半个NEW GAME也没有DUMP出来。但是针对NEO-MAME的SOUND倒是风风火火的及时出现了。不过DREAMER地是一直持观望态度，万一这次DUMP的SOUND ROM还是有问题怎么办?

目前已经DUMP出的SOUND ROM有:

《Kizuna Encounter》、《Spinmasters》、

《月华的剑士》、《世界英雄II喷射版》、《和世界英雄完美版》、《饿狼传说特别版》、《饿狼传说III》、《侍魂IV天草降临》、Blazing Star、KOF95、KOF96、Over Top、《合金弹头I-II》

MD GAME:

中国的某DUMPER推出的MD游戏《新乞丐王子》

★模拟器学堂★

第三讲：超任模拟器ZSNES的使用详解。

第二期我们简单了解了PS模拟器PSEMU-PRO9902a企_01安装及使用方法。这次应读者WAR-REN的要求我们在这里详细地说说SFC模拟ZNSES的使用方法。

最棒的SFC模拟器ZSNES

作者： ZSKNIGHT AND _DEMO_

发展历程： ZSNES 0.?? ---ZNSES 0.715

主页： HTTP://WWW.CSOFT.NET/ZSNES

当今无可争议的SFC模拟之王！它率先完成了对48M游戏的支持，正向着"世界上最完美的SFC模拟器"的目标努力前进，当前最高版本是 0.715版。

系统要求：

最低配置：

386 （新图形引擎需486）、8MB （最少需要6MB 空闲内存空间）、VGA 显示卡

推荐配置：

Pentium （P100 或更高）、16MB （最少12MB 空闲内存空间）、SVGA 显示卡、Sound Blaster 16 或 100% 兼容声卡

运行65536色（16-bit）模式的推荐配置：

高速 Pentium (P166 或更高)、16MB （最少12MB 空闲内存空间）、支持 320×240 65536色 或 640×480 65536色的SVGA显示卡、Sound Blaster 16 或 100% 兼容声卡

F1扩展菜单

Save Snapshot - 抓图在8位状态下SAVE为*.PCX 在16位状态下SAVE为*.BMP。

Show/Hide FPS - 显示或隐藏左下角的每秒显示桢数（ 仅在auto-frame下可用）。

Save SPC Data - 将ROM的声音存储为SPC文件！最好在下一声音开始前2秒就抓取，此功能在新的gfx引擎下不能用。生成的SPC文件可以利用WINAMP+SPC的PLUGIN播放。

Sound Buffer Dump - 转储声音缓存，滤掉所有空闲空间。

Snapshot/Increment Frame - 为制作动画取材。

Config 菜单

Input #1-#4 :设定player1至player4的输入设备和控制键，用鼠标在设备列表中选取，然后点set按钮确定，在所选设备后就会显示CDV（当前设备），点选您想修改的控制键，然后按您想用的键以修改。按ESC放弃有些双手柄接口卡支持两个6键的或是两个不同类型的手柄（如sidewinder和一标准手柄），若您有此设备，可选择"Use joystick port 209h"，否则请勿选此项。

Options：游戏设置

Auto Frame Rate - 打开自动跳桢

Frame Skip - 设置跳桢值

Max Frame Skip - 设置自动跳桢所允许的最大值

New Gfx Engine - 开/关 新的图形引擎（速度明显提高，请将分辨率调整至 256 color 模式或in 256 or 320x240x65536 模式）

VSync - 打开垂直同步功能 （如果你的"鸡"跑得太快就把这个开关打开吧）

MMX Copy - 打开MMX加速 （顾名思义只支持带MMX的机器）

Use Pl1/2 as Pl3/4 - 允许一个玩家同时用两个控制设备

Sidewinder Fix - 你的Sidewinder不能用的话就多搬几次这个开关

FPS at Start - 显示FPS数值

Cheat 菜单

Add Code：作弊码输人

可输人Game Genie, Pro Action Replay, 或 金手指格式的密码，在 Game Genie 码前需加"-"

Browse：作弊码浏览及修改

Toggle - 将密码开/关

Remove - 删除

Save - 将当前列表存为 .cht文件供日后调用

Load - 调用一列表

Search：尚未开放

网络游戏菜单

Modem 模式：

你必须要有一个DOS兼容的MODEM，在你运行一个网络游戏的时候 Save ram， save state, and movie play 功能将被屏蔽。

. Dial Menu - 在这里可以输入一个你朋友的电话号码!

Wait for Ring - 等人CALL你

Config Modem - 设置你的猫，玩过TELIX的朋友都很熟悉了。无非是设置 ComPort，IRQ，Baudrate 一类的。

Manual - 允许你手动的与对方连接，但不允许本地端和远端全使用它。别用它拨BBS呀！:)

IPX模式：

系统可以自动的检测你的IPX网。

常见问题FAQ

Q：为什么没有声音?

A：有很多种情况:

1. 您把声音关掉了。可以通过下面的步骤打开声音效果:

- 编辑zsnes.cfg文件，将Sound = 0 改为 Sound = 1

- 或用命令行方式运行zsnes时加-s参数

2. 您的win95没有设置声音变量。可以检查一下，在DOS窗口键入"set"看看环境变量的设置中有没有以"b l a s t e r ="开头的字串，如"BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 E620"

3. 您的声卡不是和SoundBlaster2.0兼容的产品。没办法! ZSNES只认SoundBlaster2.0或兼容的产品。

4. 您的声卡和其它设备中断冲突，改起来很麻烦: 可以试试修改声卡冲突的IRQ值，具体做法: 打开"控制面板"然后选择"系统"->"设备管理"->"声卡视卡及手柄"->"双击声卡驱动"->"资源"，然后选择一个不冲突的IRQ吧,声卡常用IRQ5。另外在autoexec.bat中加入下面这句:SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6。最后RESET电脑。

Q：为什么不支持立体声，我的声卡是和SB Pro完全兼容的?

A：zsnes不支持8位立体声，您需要一块和SB16 100%兼容的卡。

Q：透明效果什么时候能完成?

A：透明效果已经成功的模拟了，您需要加载显卡的vesa2.0驱动，SDD6是比较普遍的解决方案。

Q：为什么有的背景层看不到?

A：需要打开透明效果（前提是用16位驱动）或用1、2、3、4键打开相应的背景层，用6打开全部背景。

Q：为什么同时按键不能超过2个?

A：这是键盘的限制。可以用手柄或将几个键定义到同一个新键上。

Q：报错说不支持多人模式?

A：将player3和4的输入设备设为None。

如果大家在玩模拟器的时候有什么问题尽管来问DREAMER。

提问地址: emulator@263.net

★模拟器 COOL站★

本次推荐的网站是《Demon的模拟器世界》。一个历史悠久的模拟器站点，也是国内第一批模拟器站点知名度相当高，所以我们后来的模拟器玩家都称DEMON为前辈。这里提供最新的模拟动太和模拟器的下载及很多模拟器的教学文献，非常适合初学者在这里提高自己的模拟等级。

URL: emulator.yeah.net（令人嫉妒的域名）^_^



俯仰天地间，兴衰掌握中

——记《模拟城市 3000》

北京 枫茗轩工作室

常常为没有特别经典、耐玩的游戏而苦恼。虽然游戏界不断推陈出新，上到天上的飞机小鸟，下到地狱的鬼怪妖魔；古及盘古开天，今至时尚世界。但却始终没有什么能长久地抓住我这颗驿动的心。原因很简单，或是我的兴趣发生了转移，或是由于游戏经常被家人笑为幼稚而悻悻地放弃。或许其中最重要的是，多年前玩过的一个游戏的影子一直长久地盘踞在心头，挥之不去。时间久了它竟成为了一种模式，后来者常常成为比较下的牺牲品。它就是——《模拟城市 2000》。那时我的英文尚处于蒙昧状态中，许多精妙之处根本不能理解，但是它精美的画面、独特的操控，以及游戏开发者独具匠心的眼光都令我铭记在心，不能痛快玩上一场，深以为憾。近日，突然听说Maxis公司的《模拟城市 3000》英文版已然到了最后的调试，阶段中文版到了四月也就会来到你我身边。这一消息着实让我好长时间夜不能眠，只盼望Maxis的工作人员能加快速度，早日让我见到初恋情人。

经各方面的打探，现已得到了《模拟城市3000》的好多信息，不敢独享，就把所有的东西都写出来，以期和众多的知音共享。对于从未接触过模拟城市系列的朋友们来说，她最吸引人的地方莫过于"模拟城市"系列独有的深刻内涵、以及所能给予你的巨大成就感与满足。你将能够创建出真正属于你自己的一个城市，它每一个微小之处都将透露出你的个人特色。你不仅能够从零开始、直到对其规模感到满意，还能够随时控制它的每一步进展。先来谈谈你将拥有的创建能力吧！

其一，通过模拟城市的建筑工具修建非常带有个人特色的建筑物。这就象孩子们的游戏积木一样易于操作。建筑工具主要用来帮助你把微不足道的石头瓦片建成一座座摩天大厦、工厂或是居民住房（建筑的表面还会带有砖石的纹理）。你心中一定会有一个自己喜欢的构想，那就可以通过建筑物工具来将它实现。然后还可以进行一些细致入微的处理，诸如门、窗、屋顶等细节之处，当然还可以进行景观的美化。但这一工具着重于建筑的创造，而不是象公路、电力系统等的网状元素。一旦你创造出一个或几个建筑，我们就称其为"tileset"，接着你便可以将其用于《模拟城市3000》之中了。选中"tileset"，然后用它来创建你的城市。

其二，可以选择以世界各大城市为基础的地形，如纽约、旧金山等城市。旧址新颜，这些城市的发达不能说和它的地理位置毫无关系。相同的地形，你会创造出一个怎样的世界？会不会比这些名城更有名，更成功呢？在网址www.SimCity.com上你还可以得到几十种基于真实地形数据的城市地形图（同样游戏中也带有一部分了）。

其三，从改进的分区选项中进行选择，包括Historic Districts。这就意味着，你既可以在过去的分区基础上修建各种建筑，也可以抛开所有旧的东西全部重新来过。但无论怎样你都要提供一个居民区给你的模拟市民们来居住、建造一个工业区来工作、制定一个商业区用来购物和做生意用、建一个发电厂用来作为电力来源、并且要修建道路让市民们可以四处活动。

其四，可以在你的城市中放入世界著名的建筑，如帝国大厦、大本德钟（Big Ben）以及自由女神像等。标志性建筑的出现使得游戏的外观更加完美，并且使你能创造出更多的非同一般的城市。你一次尽可以挑出其中的十个来，然后随心所欲地进行摆放。标志性的建筑来自世界各地，既有著名的埃菲尔铁塔、圣保罗大教堂、卢浮宫和大本德钟等等，又有一些对我们来说可能不太知名的，如温士顿修道院、白金汉喷泉、古根海姆博物馆和纽约现代艺术博物馆。既有大到纽约的帝国大

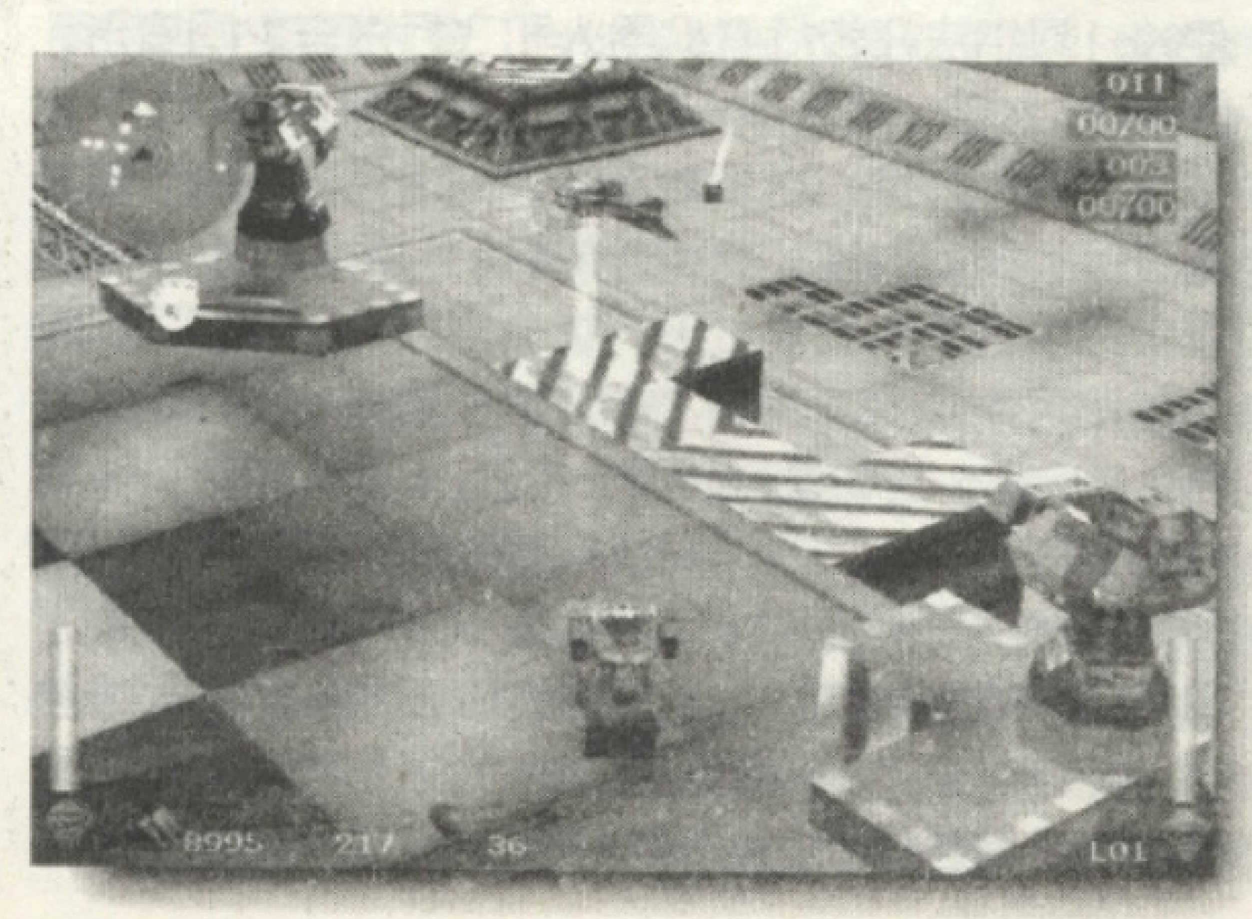


洛杉矶未来战警——为正义而战

北京 枫茗轩工作室

游戏背景及防暴战斗故事梗概

故事发生在公元21世纪的某一年（应该不会是明年发生的事情吧？）。当时真可谓天灾人祸，先是一场高达9.1级的地震摧毁了洛杉矶城，大量的人无家可归；而后又是社会极端腐败，人性逐渐泯灭，这导致犯罪特别疯狂。在城市的废墟中出现了大批犯罪团伙。他们把这座城市划分为不同的势力范围，并在他们的地盘上肆虐，进行着弱肉强食的掠夺。令人感到悲哀的是，洛杉矶的警察们虽然努力使洛杉矶恢复秩序，让城市摆脱残酷的犯罪团伙控制，但是由于武器不足、战斗减员等等不利因素，他们并没有取得突破性进展，这的确是一场失败的战争。随着伤亡人数的不断增加，越来越多的街区被犯罪分子占据，情形每况愈下。经过很多科学家不分昼夜的研究，终于为我们所剩无几的警察们研制出最新一代X-1阿尔法型机器人。X-1阿尔法型机器人是现代工业的奇迹，也是游戏中吸引玩家的一大特点。它能转变成两种不同的交通工具：步行者机器人（Walker）和飞行汽车（Hovercar），就象我们小时候看的动画片——《变形金刚》中的变形机器人一样，每一种变形都能用于应付不同的环境。步行者机器人是火力与操纵灵敏性的完美组合，是高度危险与交火情况下的最佳选择，它的行动非常敏捷并且能跳得很高；而飞行汽车能在距离地面几英尺的地方飞行，速度奇快，具备空中旋转能力，而且还能在水面航行。它是越过障碍如雷区或穿过障碍区的理想选择。



由于配备了新型机器人，我们的警察就可以逐个收复被匪徒们占领的街区了。在防暴战斗的游戏中，总共有八个街区等待我们的救援，在这些街区中，每个都被一个凶恶、强大的犯罪团伙控制着，他们个性鲜明（正是“八仙”过海、各显……），乃是时下犯罪分子中最另类、最酷的典范。知己知彼，方能百战百胜。所以我们一定要先了解敌人是什么德行，才能将他们战胜，于是我们就进入洛杉矶警署的秘密数据库查找一下关于各个敌人首领及其在洛杉矶地区控制区的档案。

秘密档案1：GRIFFITH PARK（格雷菲斯公园）——作为密斯特罗光学公司巨大财富的继承人和一帮穷凶极恶的歹徒首领，Myles Mysterio（梅莱斯·密斯特罗）已习惯于得到任何他想得到的东西（还好到目前为止他还没想要得到洛杉矶警署）。为了这个目的，他用他的财富研制了强大的等离子武器，甚至把北美1550航班蒸发掉以显示其威力。现在，他已夺取了格雷菲斯公园天文台的控制权。被恐怖气氛笼罩的洛杉矶市民中等待着他的再一次蹂躏。

秘密档案2：ZUMA BEACH（祖马海滩）——Dr.Xerxes Zeno（薛西斯·载诺博士），毒药设计之王，是这个城市臭名昭著的最大非法麻醉剂中间商。最近，各种传闻说有一种被称为 Xtreme Z的新毒药杀死了所有吸食它的人。也许，只有载诺是知道其中奥妙唯一的人，他正舒适的隐匿在区中心的一个全自动化药品生产工厂里。

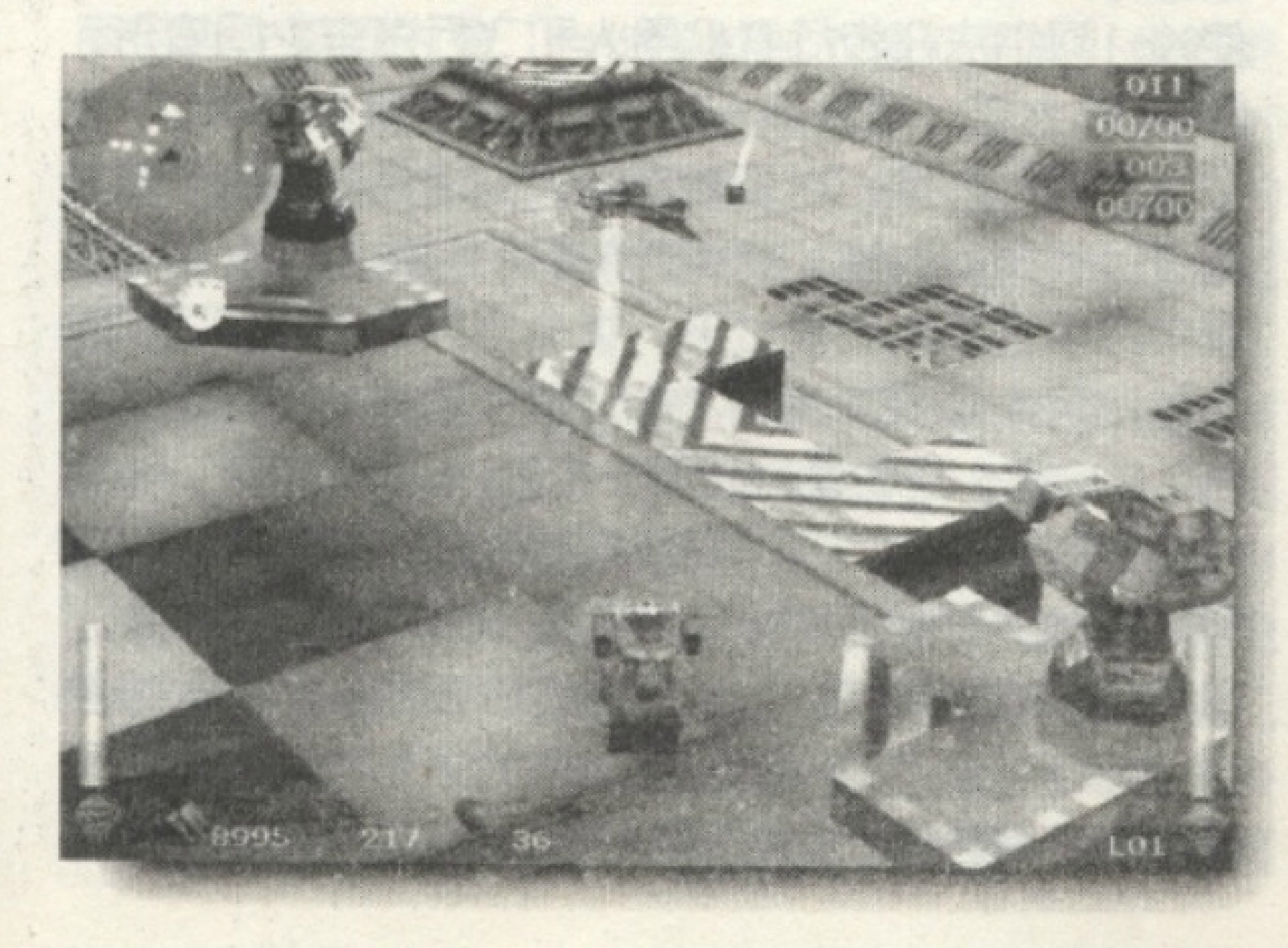
秘密档案3：LA BREA TAR PITS

洛杉矶未来战警——为正义而战

北京 枫茗轩工作室

游戏背景及防暴战斗故事梗概

故事发生在公元21世纪的某一年（应该不会是明年发生的事情吧？）。当时真可谓天灾人祸，先是一场高达9.1级的地震摧毁了洛杉矶城，大量的人无家可归；而后又是社会极端腐败，人性逐渐泯灭，这导致犯罪特别疯狂。在城市的废墟中出现了大批犯罪团伙。他们把这座城市划分为不同的势力范围，并在他们的地盘上肆虐，进行着弱肉强食的掠夺。令人感到悲哀的是，洛杉矶的警察们虽然努力使洛杉矶恢复秩序，让城市摆脱残酷的犯罪团伙控制，但是由于武器不足、战斗减员等等不利因素，他们并没有取得突破性进展，这的确是一场失败的战争。随着伤亡人数的不断增加，越来越多的街区被犯罪分子占据，情形每况愈下。经过很多科学家不分昼夜的研究，终于为我们所剩无几的警察们研制出最新一代X-1阿尔法型机器人。X-1阿尔法型机器人是现代工业的奇迹，也是游戏中吸引玩家的一大特点。它能转变成两种不同的交通工具：步行者机器人（Walker）和飞行汽车（Hovercar），就象我们小时候看的动画片——《变形金刚》中的变形机器人一样，每一种变形都能用于应付不同的环境。步行者机器人是火力与操纵灵敏性的完美组合，是高度危险与交火情况下的最佳选择，它的行动非常敏捷并且能跳得很高；而飞行汽车能在距离地面几英尺的地方飞行，速度奇快，具备空中旋转能力，而且还能在水面航行。它是越过障碍如雷区或穿过障碍区的理想选择。



由于配备了新型机器人，我们的警察就可以逐个收复被匪徒们占领的街区了。在防暴战斗的游戏中，总共有八个街区等待我们的救援，在这些街区中，每个都被一个凶恶、强大的犯罪团伙控制着，他们个性鲜明（正是“八仙”过海、各显……），乃是时下犯罪分子中最另类、最酷的典范。知己知彼，方能百战百胜。所以我们一定要先了解敌人是什么德行，才能将他们战胜，于是我们就进入洛杉矶警署的秘密数据库查找一下关于各个敌人首领及其在洛杉矶地区控制区的档案。

秘密档案1：GRIFFITH PARK（格雷菲斯公园）——作为密斯特罗光学公司巨大财富的继承人和一帮穷凶极恶的歹徒首领，Myles Mysterio（梅莱斯·密斯特罗）已习惯于得到任何他想得到的东西（还好到目前为止他还没想要得到洛杉矶警署）。为了这个目的，他用他的财富研制了强大的等离子武器，甚至把北美1550航班蒸发掉以显示其威力。现在，他已夺取了格雷菲斯公园天文台的控制权。被恐怖气氛笼罩的洛杉矶市民中等待着他的再一次蹂躏。

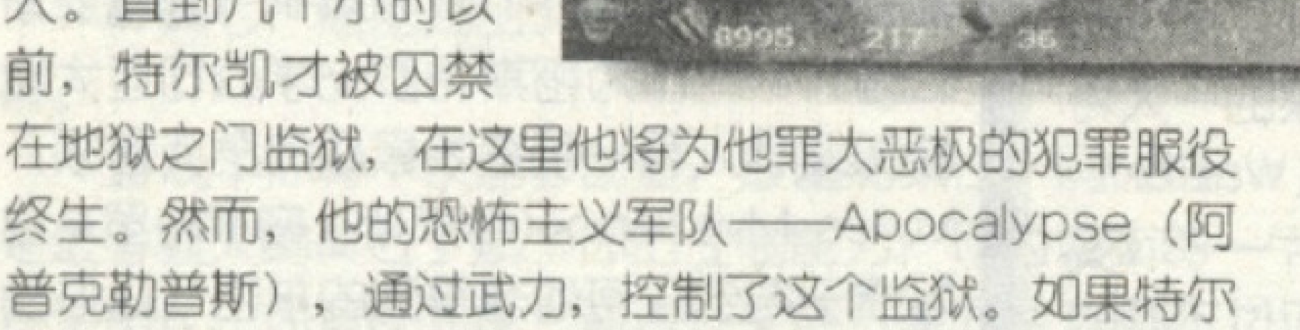
秘密档案2：ZUMA BEACH（祖马海滩）——Dr.Xerxes Zeno（薛西斯·载诺博士），毒药设计之王，是这个城市臭名昭著的最大非法麻醉剂中间商。最近，各种传闻说有一种被称为 Xtreme Z的新毒药杀死了所有吸食它的人。也许，只有载诺是知道其中奥妙唯一的人，他正舒适的隐匿在区中心的一个全自动化药品生产工厂里。

秘密档案3：LA BREA TAR PITS

（拉·布里亚柏油井）—— 在医疗实践比赛失败以前，Tiffany Klein（蒂芬妮·克蕾恩）一直是一个脾气温柔的足病医生。最近，特凡妮成了一群狂热信徒的女祭司（不会成为了《上帝也疯狂》中的祭司吧^_^），她们膜拜一种变种蛇蜥。为了供养她们的“上帝”（其实就是那个四足爬行动物），她们定期献祭无辜的人和动物，现在她们绑架了一个非常有价值的牺牲品，贝沃克市长的女儿———卡门。

秘密档案4：VENICE BEACH（威尼斯海滩）——威尼斯海滩被De Tuna（德·特纳）家族统治着，这个家族是这个城市里最强有力的犯罪辛迪加之一。这个类似黑手党的组织经营着诸如非法聚赌、敲诈勒索、洗黑钱等勾当。然而奇怪的是，大卫克·德·特纳，这个地下犯罪组织中最有名的成员竟然要与L.A.P.D（洛杉矶警署）组织一次和平会议以解决分歧。

秘密档案5：HELL'S GATE PRISON（地狱之门监狱）——Veyhar Telkai（韦赫·特尔凯）是世界上最致命的杀手之一。仅仅在一次恐怖主义活动中，他和他的军队就杀害了58人，重伤189人。直到几个小时以前，特尔凯才被囚禁在地狱之门监狱，在这里他将为他罪大恶极的犯罪服役终生。然而，他的恐怖主义军队——Apocalypse（阿普克勒普斯），通过武力，控制了这个监狱。如果特尔凯被允许出狱，更多的无辜百姓将为此付出沉重代价。



秘密档案6：STUDIO CITY（电影城）——位于地下的电影城是Lhoric Hollywood（劳瑞克·好莱坞）的老巢,他是一个非常聪明但很疯狂的科学家，致力于一系列的变异试验。从前，他为政府研制武器，但是由于他的观点被认为太极端，只好隐藏到地下继续他的试验。他发誓要报复地面上的世界，运用先进的化学、原子核物理学、遗传学的知识研制出了一种毒素，这种毒素能消灭洛杉矶的所有生命。劳瑞克还利用废弃的遍及地下的核反应堆进行试验，妄图创造出一支强大的异形军队。

秘密档案7：LAX SPACEPORT（来克斯宇航中心）——Magelito Amoremenos（马格利特·阿莫瑞梅努斯）教授是一个非道德科学组织的领导人和经济支持者。这个科学组织进行把人变成奇形怪状的怪物的变异试验。在洛杉矶其它地区残余敌人的帮助下，阿莫瑞梅努斯已夺取了来克斯宇航中心的控制权，并企图垄断所有进入洛杉矶的日用品。他试图用这种控制迫使首府允许他进行疯狂的科学追求。

秘密档案8：LONG BEACH（遥远的海滩）——高科技的结晶MACROBUS（超级客车）位于洛杉矶地区的中心，为Vladimir Leach（弗拉德米尔·力奇）所拥有。在他的高科技亲信和MAL（一种无与伦比的智能化计算机）的帮助下，力奇已经开始了对银行纪录系统、证券交易协议和整个洛杉矶地区的保密性通信进行了侵入。他控制整个地区的经济只是一个时间问题。

看完这八件档案，我深深感到了任务的艰巨。不过当我开始进行游戏的时候，颇有点“一切犯罪分子都是纸老虎”的感觉，这句话玩家们在游戏中可能也会很有感触的。档案中把敌人说得异常强大，似乎有些言过其实，我的总体感觉在防暴战斗这种模式中，就象在玩“GOD MODE ON”的“QUAKE Ⅱ”（太夸张了），这说明游戏制作者确实并不想在这方面难住诸位玩家，游戏的难点似乎在于不太清楚路应该怎么走（要是生在洛杉矶就好了），经常是杀完敌人却不知下一步该做什么，因此确实还是要费一番功夫才能将每一关打穿。



简便的游戏操控

由于这是一部带有策略性的动作类游戏，因此想过把瘾的玩家们肯定最关心游戏的操控了。动作类游戏对热键简单程度的要求则是更高，复杂的操控对于应当在游戏中做出快速反应的玩家来说是很不利的。《未来战警》中的操控还是比较简单且设计合理的，玩家绝不会因为使用键盘没有使用手柄而破坏那种“爽”的感觉。在游戏中，除了一般动作游戏所必备的方向、开火等热键外，还有这样几个热键是有着特殊用处的。比如说，在定义的默认热键中，副键盘上的0键＋2键使X-1阿尔法在步行者机器人和飞行汽车之间变形；副键盘上的2 键——相当于《古墓丽影》中的“ACTION”键，当玩家来到火力增强器或装甲恢复器进行补充的时候、使用升降机的时候以及在区域进攻中将中立炮塔收复过来、或命令兵工厂制造飞机坦克时，玩家必须按此键才行。特别要提一下的是副键盘上的0键，是切换目标键，它的作用很重要。本游戏在最初设计时，为了简便游戏操控，使玩家在玩的时候不会由于瞄准技术欠佳而导致任务失败，使用了独特的AI技术帮助，让X-1阿尔法在遇到目标时能够自动瞄准（前方会出现红色的激光直指敌人之所在，并有一个绿色的方框把它框住）。这样一来，玩家便

可从大量紧张地瞄准目标的工作中解脱出来，将自己的注意力转移到设计战术策略上来，从而培养玩家指挥官般的作战能力而不是机械地训练玩家屠夫般的瞄准能力。此外，切换目标键还有一个非常特殊的作用，这是在游戏中摸索出来的，当X-1阿尔法走到一个未知的地方而无法判断前方是否有敌人时，可以一边走一边反复按此热键，这样隐藏的敌人就会被你发现。

精彩的声光效果

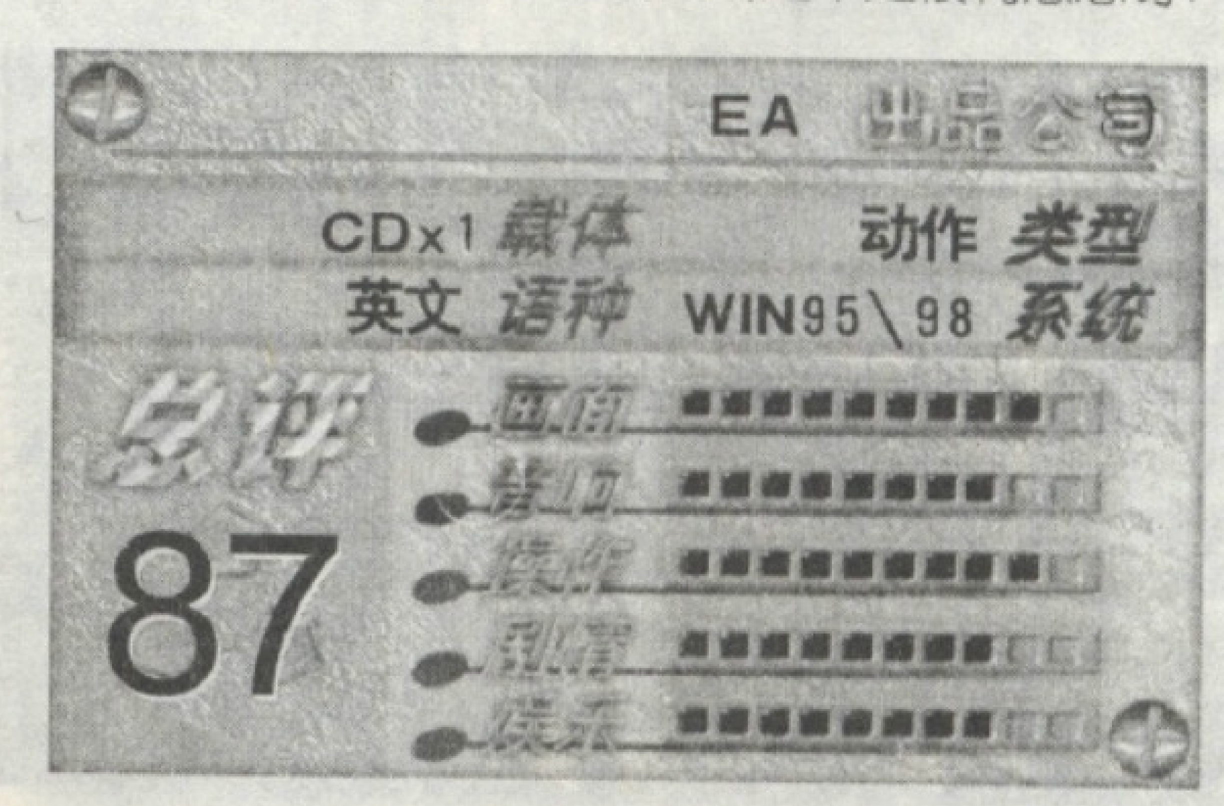
当然，一部动作类游戏仅仅靠操控上的简便是不可能真正吸引玩家们的，玩家在玩动作类游戏时，除了要体验那种成功的喜悦之外，在很大程度上，游戏的画面和声效也是玩家们关注的焦点。说到这点不得不发表一下我的感想，本游戏的光影效果着实让我瞠目结舌了一番（害得我还得去医院接下巴）。游戏中的爆炸场面十分宏大，无论是那导弹掠过所划出弹道、还是那眩目的爆炸过程，或是那飞溅起来的火花以及残骸落下引起的熊熊大火，这些都能够让玩家们充分地感觉出光的明暗变化，而且从不同的角度所看到的效果都是完全不同的。再配以鲜艳的色彩，那种引人入胜的画面效果定能让你难以分出什么是现实、什么是未来。其实，就算玩家没有3D加速卡也可以欣赏到这种逼真的效果，只是感觉上要差一些，且会偶尔出现跳帧。另外，游戏制作者还通过动作捕捉的技术开发出超过50种流畅的、个性鲜明的人物，使得人物显得更加真实，从而更加增添了游戏的视觉效果。游戏在一般情况下，是45度俯视追尾视角。当你的机械战警进人建筑物、后退至墙边或者是穿越某个东西时，这种视角会自动切换成从上至下，即Top-to-Down的视角。而且与之相同的是，当你的机械战警位于高处或低处时，视角镜头也会自动地拉近或拉远。这几种不同的视角选择都能使你随时看到自己和附近的敌人所处的相对位置，以便在任何时刻都能够做出正确的战术选择。

游戏的音乐和音效也是不可不提的，充满试验味道的“Techno”音乐贯穿游戏始终，给人以一种压迫感，使玩家时刻都能感受到强大敌人的存在以及身负重大使命所带来的压力的冲击，让你不敢放松自己的神经。而且曲调也随着游戏的进行时急时缓，烘托出战斗的紧张气氛。音效则做得很是逼真，不管是子弹的发射声，还是炸弹的爆炸声。都使得一切就象真的发生在你耳边一样，颇具身临其境之感。

区域进攻战

区域进攻战分为单人和双人两种模式。在单人区域进攻战中，你面临的是一个富于挑战性而又残酷无情的人工智能机器人——空中特警；而在双人游戏中，则是两位玩家大斗法了。每次开始战斗的时候，玩家只拥有一个步行者机器人以及少数属于你自己的炮塔。你必须继续建造自己的军队以和敌人相抗衡，这就得通过兵工厂来生产用来与敌人交战的军队。游戏中还设计了一种新的势力，就是中立方。玩家除了要自己建造战斗单位外，还要去收复中立的炮塔，让它们加入你方并帮助你攻击敌人；在游戏中还有几个中立的前哨兵工厂，玩家必须花费点卷（下面会介绍）才能将它收复。一旦你拥有了一个前哨兵工厂，你便可以在这个地区制造气垫坦克和喷气直升机。

当然在游戏中不能允许玩家无休止地制造军队了，否则那还不乱套。为了维持平衡，游戏中特地设计了一种限制双方力量的方式，这就是点卷。就象其它的即时战略类游戏一样，点卷就是玩家的资源，不过这种资源的获得方式十分独特。玩家在游戏开始时，就已拥有十个点卷，每收复一个中立炮塔或是消灭一个敌人的普通战斗单位都会获得一个点卷，消灭敌人的首领可获十个点卷；当玩家的机器人被敌人炸毁后，需要花费十个点卷才能再生产出来一个，获得一个前哨兵工厂需要花费三十个点卷，建造坦克和直升飞机要花费一到二个点卷。说了半天，差点忘了告诉大家游戏的胜利条件了。十分简单，就一条，只要当一方的气垫坦克或无畏战车成功地进人对手基地的中心区域时，他就取得了游戏的胜利。怎么样，玩家们觉得这种游戏模式是不是很有意思呀？

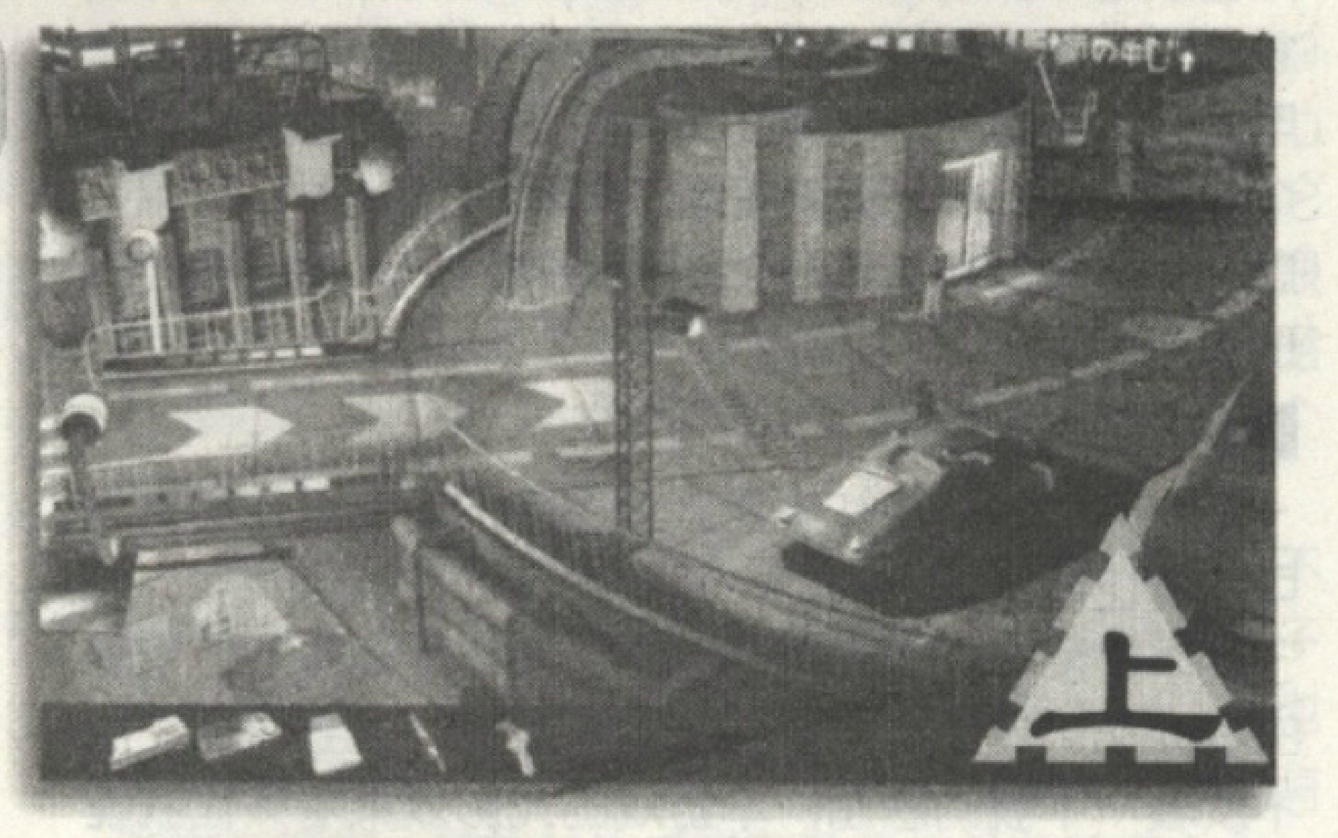


都市幻影

北京 大胖子

NIGHTLONG

=Union City Conspiracy=



2099年，私家侦探Joshua Reev身处被高科技大企业控制的美国首都，当地市长就是因为得到当地最大企业的支持才能连任市长一职。可是近来这个企业不断受到侵袭而使得市长地位不保。Simon Ruby奉市长之命作深入调查之时亦突然失去联络，于是Joshua为报以前市长救命之恩而走进一个黑暗危险的漩涡，一个由Team17 Software和Trecision公司合作开发的悬疑冒险故事就此而展开。

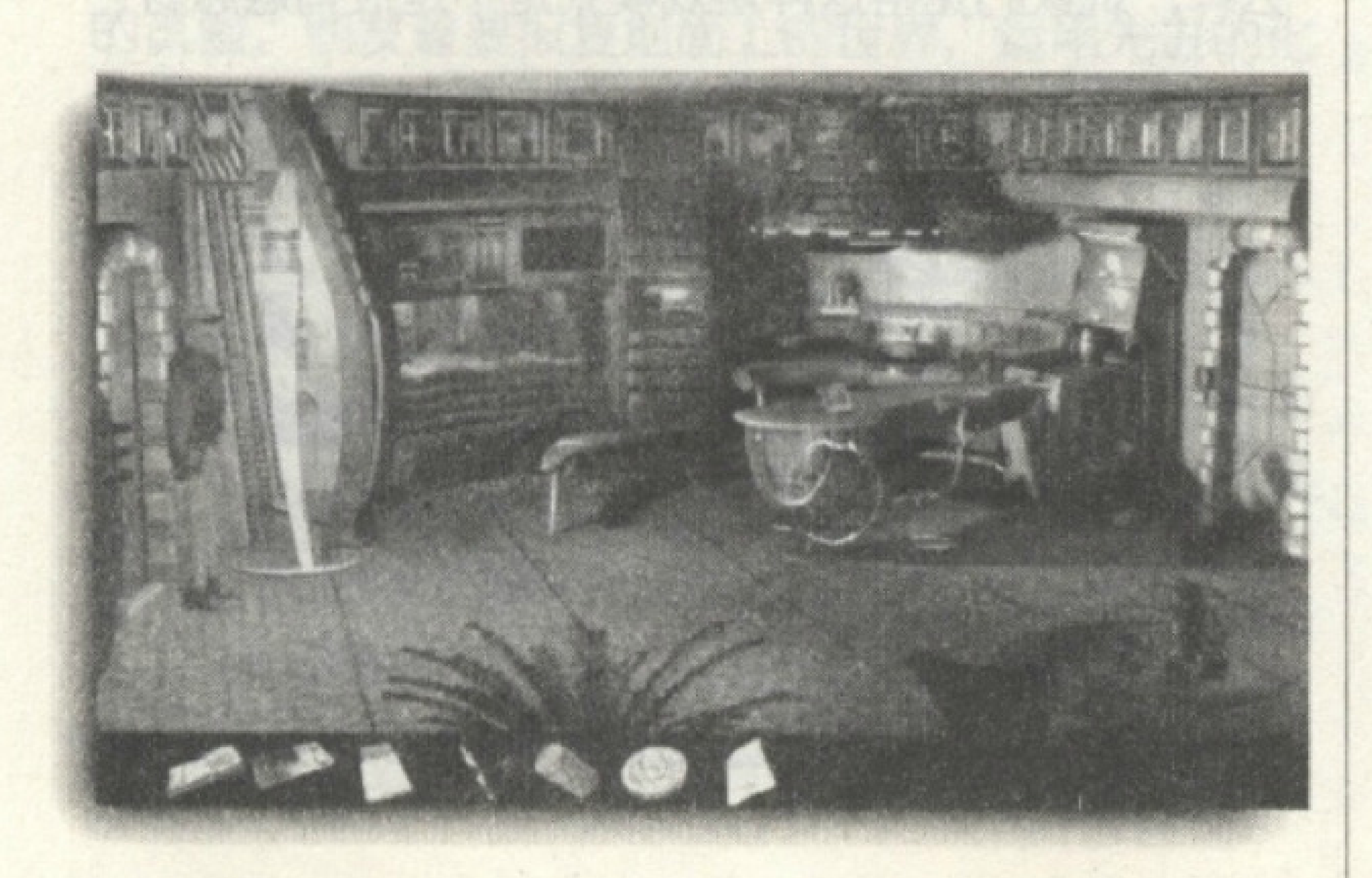
整个游戏只需用鼠标左右键就能控制自如。随身物品栏在画面底部自动隐藏着，想要把一样物品应用在别的事物上的方法非常简单：假设想要用Key开门，只需在物品栏中按右键选好Key，然后在门上再按右键，屏幕亦会显示出“Use Key with Door”的字句等等，好了，准备开始一段冒险经历吧!

停车场：Hugh Martens载你来到Ruby公寓的屋顶停车场，一开始在你身上已有的物品包括一叠现金、微型通话器、电梯卡、磁性钢笔和一把小钥匙。现在先走到那两辆汽车中间，从地上把一片铝箔捡起来，然后从门口走入公寓。

Ruby的公寓：按下按钮叫电梯……怎么回事？拿出控制板里的保险丝一看，居然已经坏掉了！随手把它跟刚才在外面捡的那片铝箔揉在一起，再放入控制板，啊哈，修好了耶！再按一下按钮叫来电梯，用Hugh给你的电梯卡在刷卡槽里刷一下就可以进电梯上楼了，回答选择上去Ruby的公寓。

出了电梯，先掏点钱在右边自动售货机处买一听啤酒，注意一定要把找回的硬币拿起来收好哦!

检查一下左边那扇门你会发现17号就是Ruby的房间，但目前还不知道怎么用磁性钢笔模仿他的笔迹来开门呢。按下按钮叫来电梯，返回去屋顶的停车场，在电梯外的墙上地图看一看，能够知晓有一层是可以通往地铁的。然后在信箱处仔细查找，并用那把小钥匙打开17号的信箱，从中取出信件，现在你已经知道Ruby本人的笔迹了！原路乘电梯返回到Ruby房门前，先掏出那封信蒙在门口的识别板上，然后用磁性钢笔在信上描一描就可以进屋喽!



Ruby的房间：拿起咖啡桌上的便笺，从桌下的冰箱中抄一瓶伏特加揣起来，再把垃圾桶里的地铁卡捡出来，接着把餐桌上Ruby与某人的那张合影从相架中撤出来拿走（怎么见什么抄什么啊？跟小偷似的，呵呵），从右边那扇门进到Ruby的卧室。

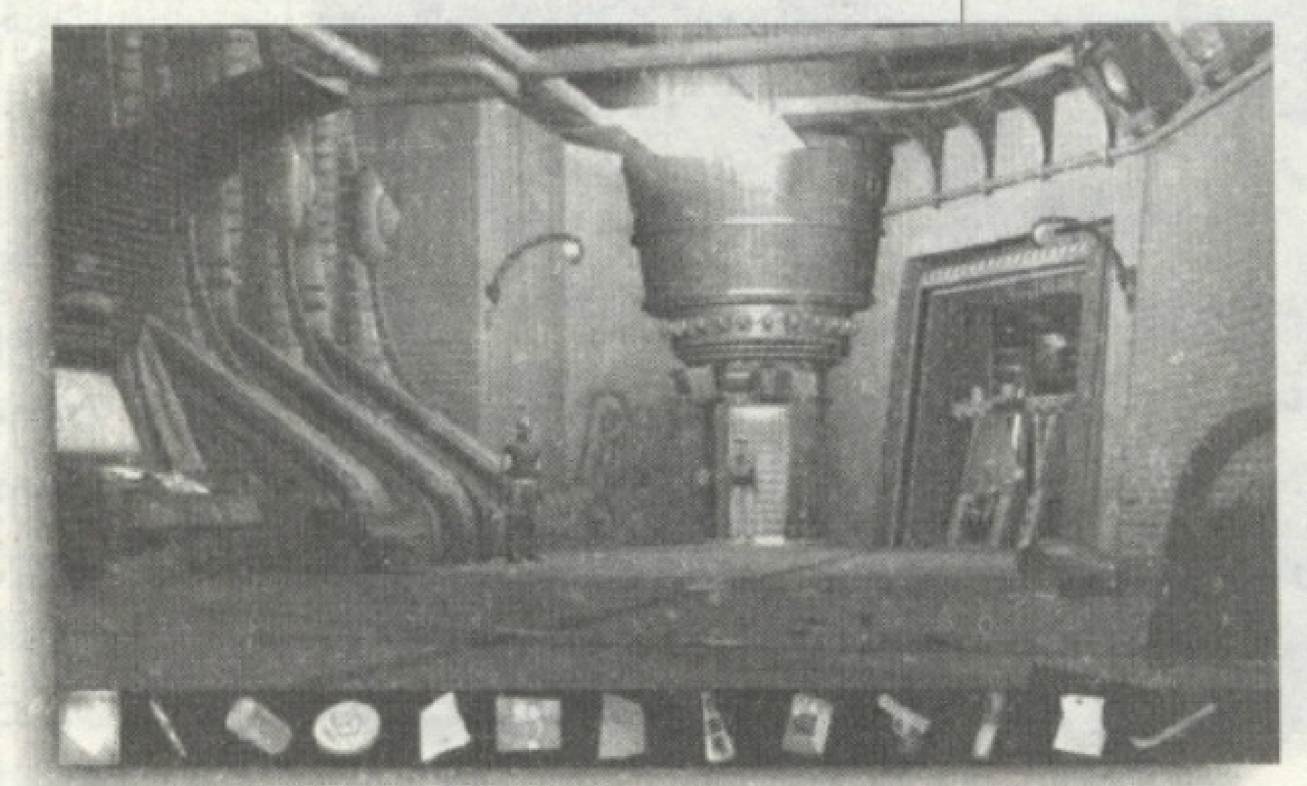
Ruby的卧室：打开衣橱翻腾一下挂着的衣服，便会露出后面墙上的保险箱，只是暂时无法开启。看一看桌上的杯子，里面装的是伏特加，而且最近才用过的。走到窗户边按“下”按钮，降下百叶窗，然后打开窗户，在辊子上会找到一个带子，同时还会找出一





把小钥匙。过去打开保险箱，将里面的一把手枪、一管强酸和一份不久前Ruby发给Hugh的那份蛮有意思的报告悉数拿走。当然你同时注意到：在报告及便笺里Ruby都提到了“Rotmall 17”这个地方，而且相信那里也正是他遭遇恐怖分子而失踪前的所在处。

走出Ruby的房间，乘电梯到屋顶停车场，见画面左边的栅栏有一处被弄坏的豁口。掏出刚才找到的那管强酸浇上去便可以拆下来一根铁棒，重新进公寓乘电梯，回答选择去往地铁。



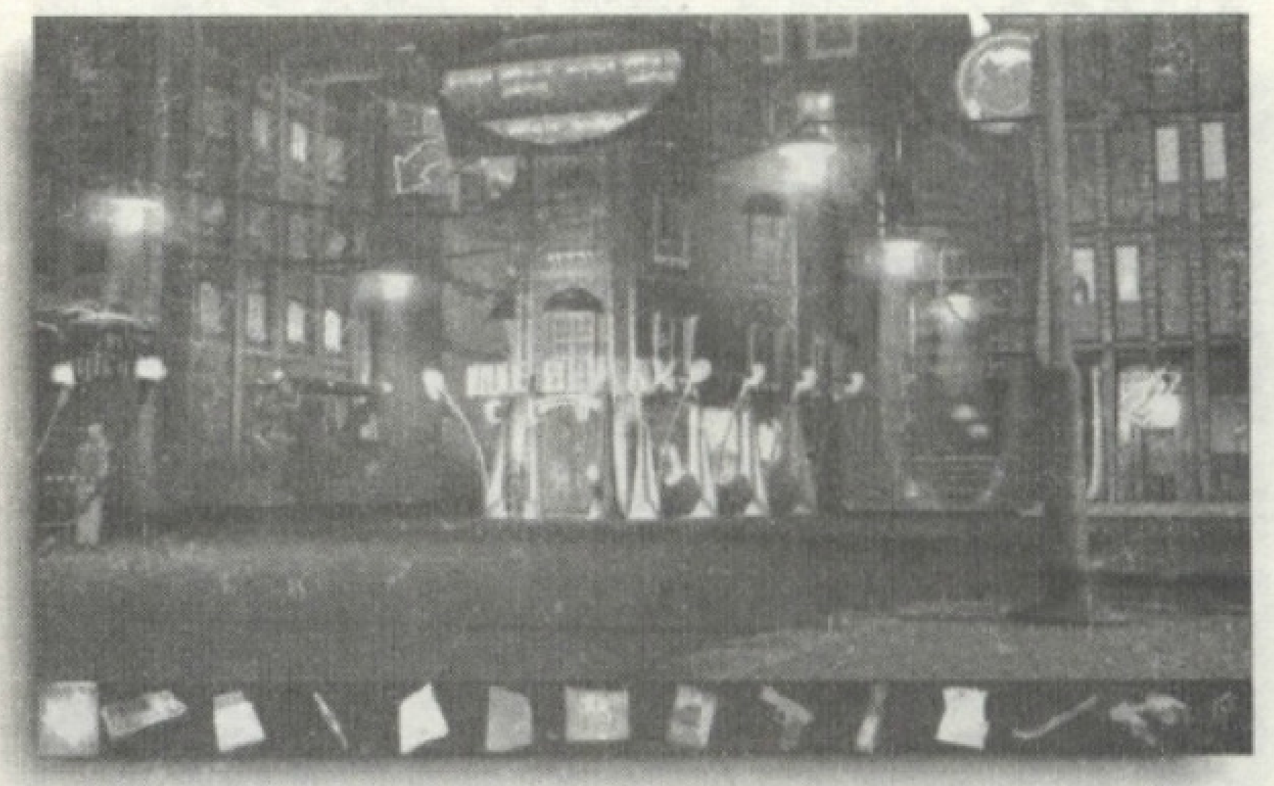
地铁入口：跟值勤警官聊过后获悉目前暂时不能乘自动扶梯去街区了，原因是接到炸弹警报。抬眼看看售票机上方的地图，找到“Rotmall 17”这个地方。因为现钞无法使用，只好用当初买啤酒时找的那枚硬币买一张去那里的票，然后去扫描器处刷一下就可以上火车了。

Rotmall 17地铁口：捡起墙上“画像”下的塑料片，并把它贴到左边传真机的ID板上，就这么把传真机给修好了。把照片拿给墙角的流浪汉看，可是这家伙非要等到给他一瓶伏特加才肯帮你，然后这家伙记起来Ruby曾带着个女人，但却不是照片上的这个人。再给他一听啤酒，流浪汉便又想起那个女人在一家叫做“Free Climax”的夜总会。最后你慷慨地花10块钱从这流浪汉手里买下一双旱冰鞋，接着去上自动扶梯。



Rotmall 17广场：从与夜总会门卫的对话中了解到，必须要有会员卡才能进去。因此只好先进到右边的酒店里，静观店主两口子拌完嘴，然后你会发现柜台后面就放着一张你急需的会员卡。跟店主交谈，当你取悦对方时，他会告诉你晚上八点以后卖酒是违法的，而当你问及他正在调制的鸡尾酒时，得到的答复是他为夜总会的女主人Eva Tompson准备的，最后你会得知如果你能弄到一瓶“Chateau Lafitte '85”，他便会给你会员卡。

走出酒店，爬过酒店左边的栅栏进入小巷。把强酸浇到地板的挂锁上，然后便可掀起活板门下到酒店的地窖，但是店主的妻子正在酒窖里收拾东西……得想个法子把这碍事的妇人打发走！返回到小巷，掏出铁棒撬起井盖，下到里面捡起右边的一只死耗子，再原路返回小巷。随即下到酒窖里，将死耗子和旱冰鞋绑在一起，很轻易地就用这小把戏将店主的妻子吓跑了。翻开地上放的箱子，从中拿出一瓶“Lafitte'85”。接着返回到酒店中，将酒交给店主，作为事先谈妥的交换条件，店主也把夜总会的会员卡送给了你！



出去后凭这张卡顺利地取得了夜总会门卫的认可，即予放行。

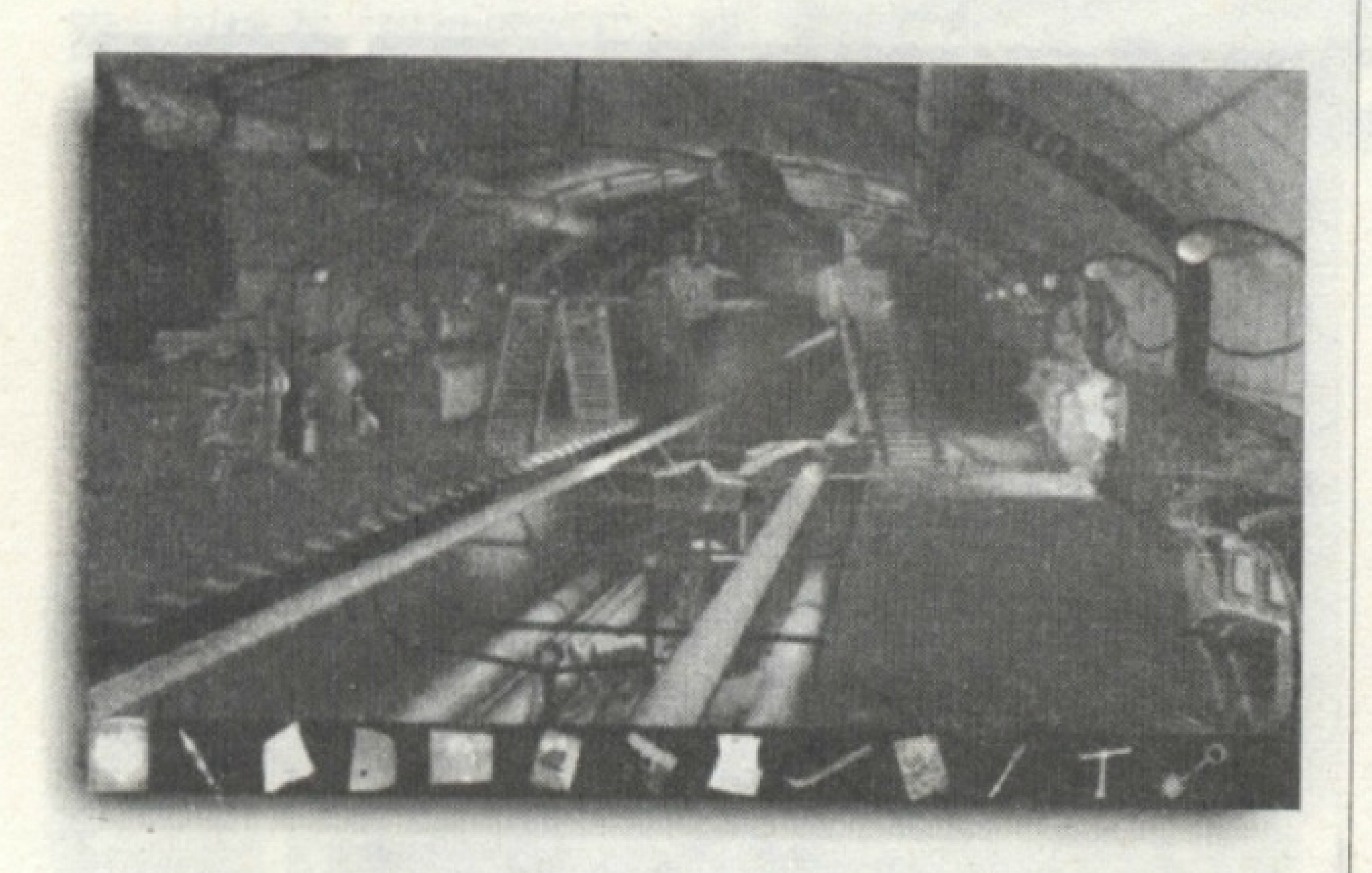
Free Climax夜总会：与Eva Tompson交谈，

她知道Ruby，但她很显然地摆出了一副闪烁其辞的回避态度，看来继续呆在这里纯属徒劳。出去广场，回到地铁口。

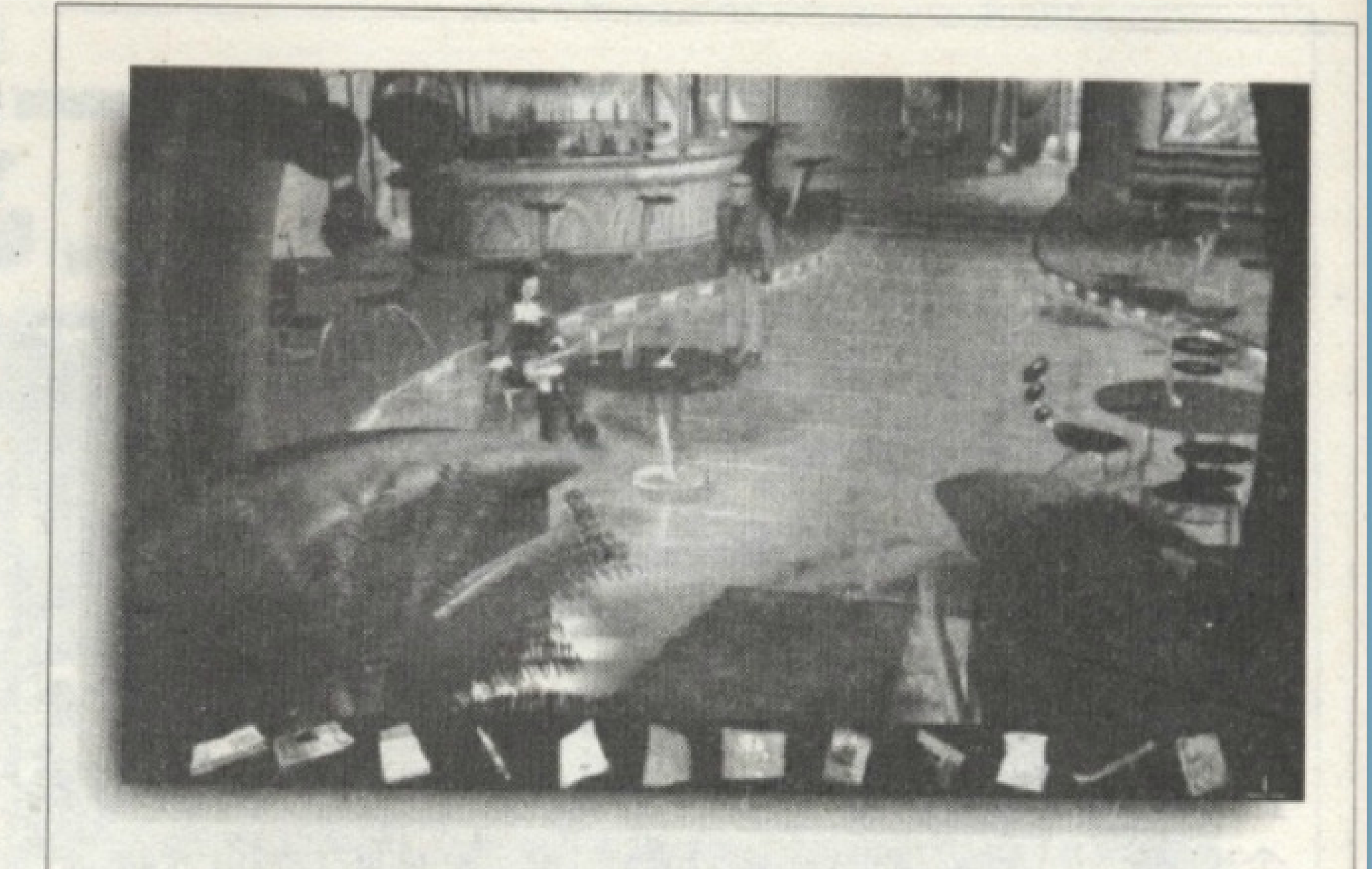
你现在可以先汇报一下了，用Hugh Martens给你的微型通话器与他联络，再让他通过传真给你发来一份隧道系统的地图。查看过传真机收到的地图后，回到小巷中，再由井口下去，踹开尽头的铁栅栏，进入地下隧道……（第一张碟完）

地下隧道：用手枪崩掉身后门上的挂锁，进入储藏室，在最右边柜子的中下部找到一把生锈的旧钥匙，另外在中间贴有“海报”的柜子里面的包中找出导线、改锥及扳手等工具。走出储藏室，用改锥拧下墙上巨幅广告右下角商标处的金属“S”图标，然后把它与地上的铁链缚在一起，将它向头顶上的管子抛出（哎呀，刚才还嘀咕说链子沉得拿不动呢，怎么现在来了这么大的力气？呵呵），链子会被自行勾住，而你就可以抓着铁链荡到对面去了。

你现在来到站台的另一边了，沿着过道向里走，而后掏出扳手打开墙上的控制板，并将兜里的导线连上去，拉下闸门加上电，然后把导线拽到磁场的“门”上毁掉它，这样一来你就可以进入通往动物园的废弃车站了。

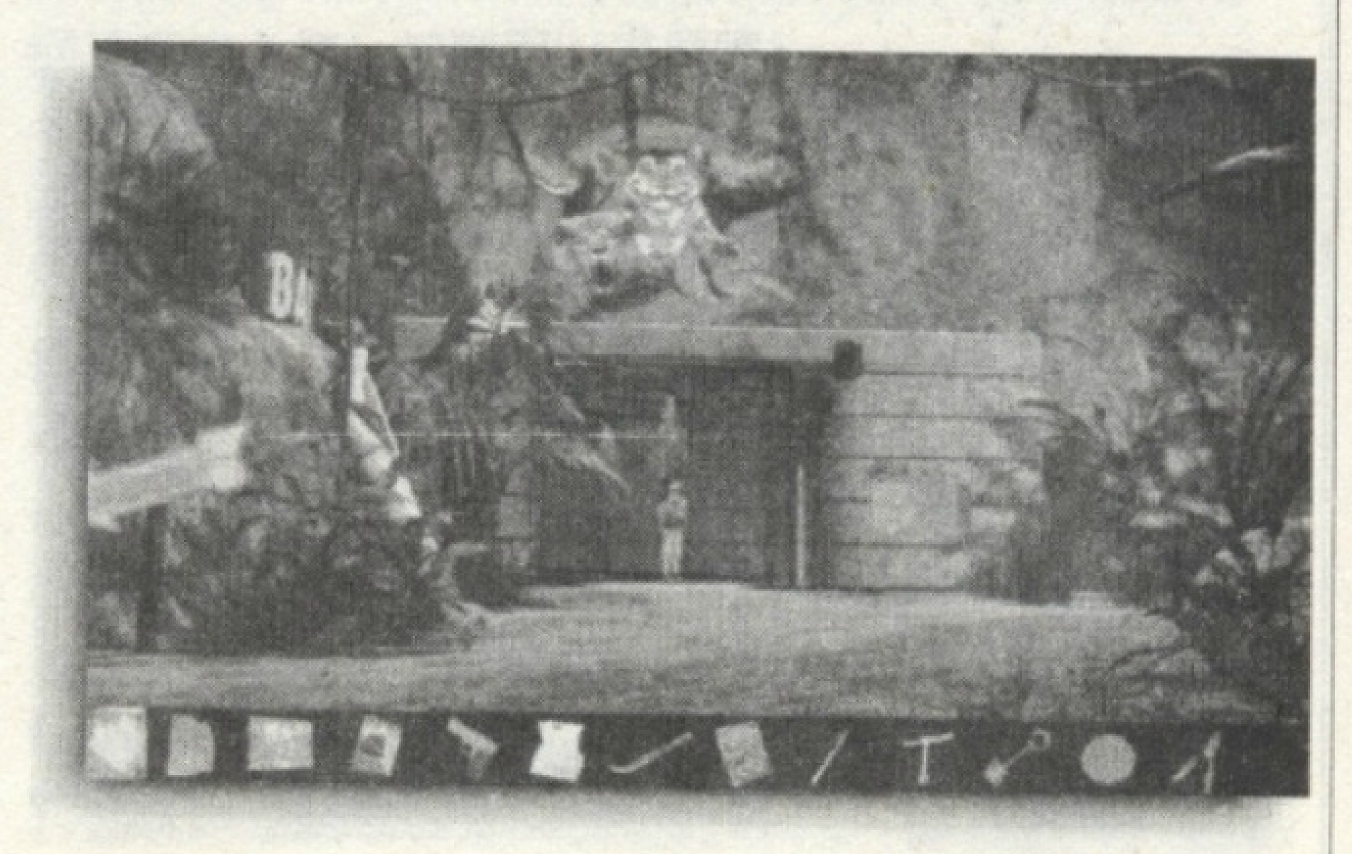


废弃车站：走进废弃车站的大门，你可以观察到通往动物园入口的天桥桥板早已经塌了。将鼠标移到屏幕最左边直到出现“Go to...”这样便可走到站台边上，用铁棒敲下挂在座椅上方的扩音器，捡起滚落



到地上的小磁铁。进入站台尽头那间敞着门的小屋里，先把钳子拿起来，接着掀开地板上的活盖，向下钻入通道……但是你根本无法走到对面去，只好又再返回车站，顺着楼梯上去，走到挂着一块标牌的线缆处，掏出钳子剪断它，标牌随即掉了下去，搭在底下的管子上。走下楼梯，借助这段新搭出来的“桥”再一跃过去，走进对面的动物园入口处……

动物园入口：走进遮掩在棕榈树丛中的门内，原来是个酒吧。撩开黄布帘子，拿起桌上的汽油桶和地上的扫帚。去柜台那里拿起小油壶，再去另外一张桌子上拿起一个空的啤酒罐（身上带着这么多乱七八糟的东东，不觉得累吗？嘻嘻）。向左边继续走，可见到一尊女神像，可你暂时还做不了什么。继续向左前进，直到书店门外，你够透过玻璃向里张望，但一时无法进到里面，只好原路返回，一直来到动物园的入口处。现在，顺着指路牌沿左边的小道来到狮身人面像处，用鼠标右击史芬克

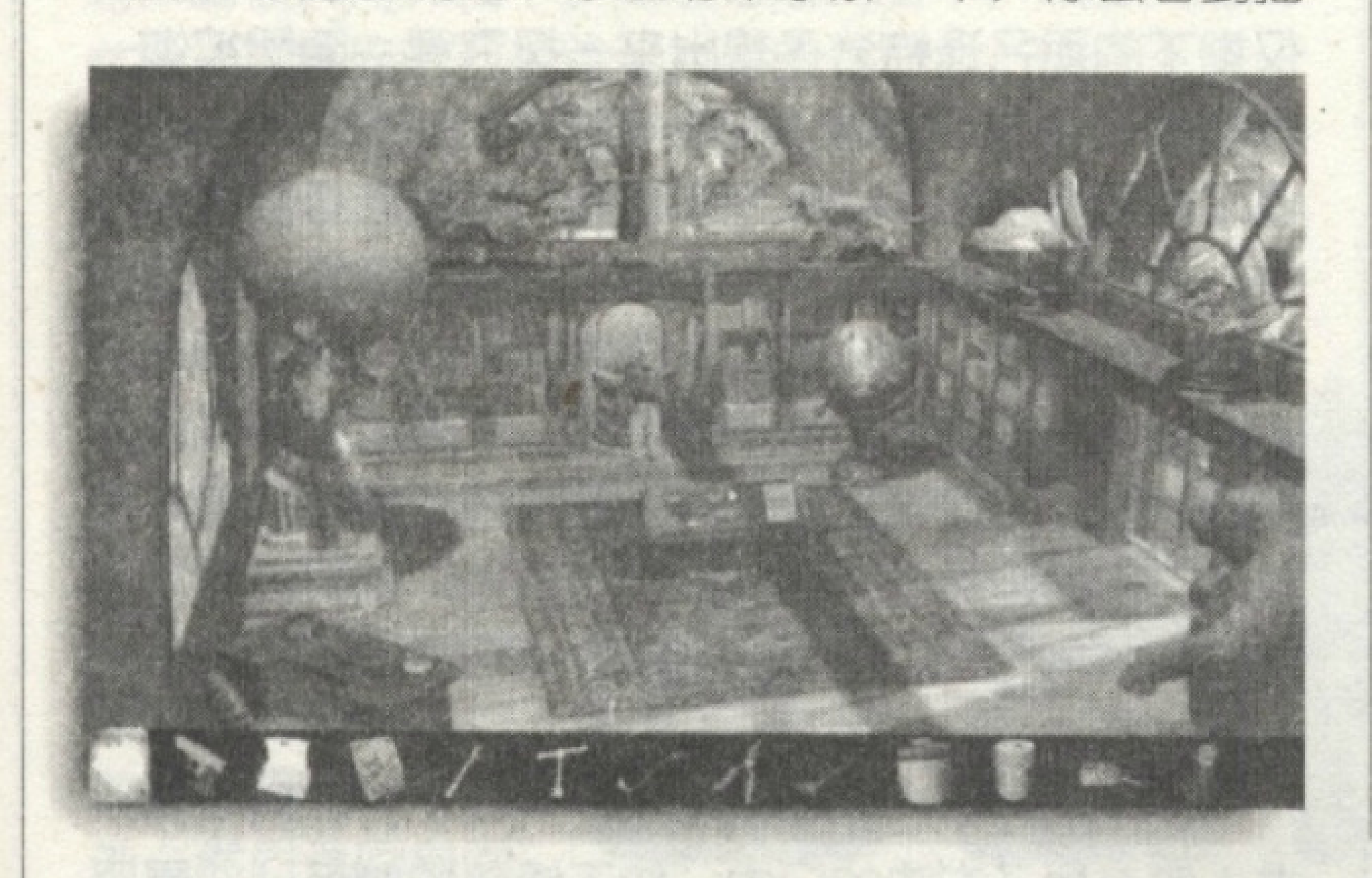


斯像便可得到今天的口令，即“Under the supreme eye of the father of the gods... Sits the solar protector of all men... To the right of he who delights in the eternal coming of his being”

在神像左边有三个小轮子用于输入口令，仔细端详它们直到你能熟悉这些符号，不过除非碰巧你就是一位埃及古物学者，否则你根本就无法解决这道谜题！只好再次原路返回最初你用铁链“荡秋千”的那个废弃车站处，将铁棒与磁铁合在一起做成一根磁棒，然后用它把垂挂的铁链吸过来，随即抓着铁链荡到对面站台，又进到储藏室里。

储藏室：掏出油壶在中间门上的铁扣上浇一下，现在可以拧开门了。走进去，试着用门边的开关开灯，灯泡却是坏的！从灯头处拧下坏灯泡，掀开地板上的活盖走下去，啊哈！原来已经来到刚才无法过去的那道裂沟的对面了！用早先弄到的钥匙打开尽头的那扇门（还记得吗？就是在储藏室柜子里找到的那把！）走进去之后你会从书店中的井口爬出来！

书店：在左边的书架中竟然能找出埃及古物学的书籍，够方便的吧！拿出书来了解一下，你会看到描



绘诸神的图画。从中即可得出排放史芬克斯像旁那些小轮子的规则。把桌上台灯的灯泡拧下，然后重新钻入井口返回……

储藏室：将好灯泡拧入灯头，然后打开电灯，到右边的架子上拿起三相插头，接下来返回到动物园里的史芬克斯像处……（还记得路吧？又要吸铁链、跳断桥……）

史芬克斯像：按照书中提及的内容，将轮子的三个代码设置成如下状态：

上轮－Ra（“众神之父”：鹰的脑袋上有个太阳的符号）

左下轮－Khepr er（“欢乐永恒来自他的生灵”：顶着太阳符号的圣甲虫）

右下轮－Horus（“太阳的保护者”：展翅的猎鹰符号）

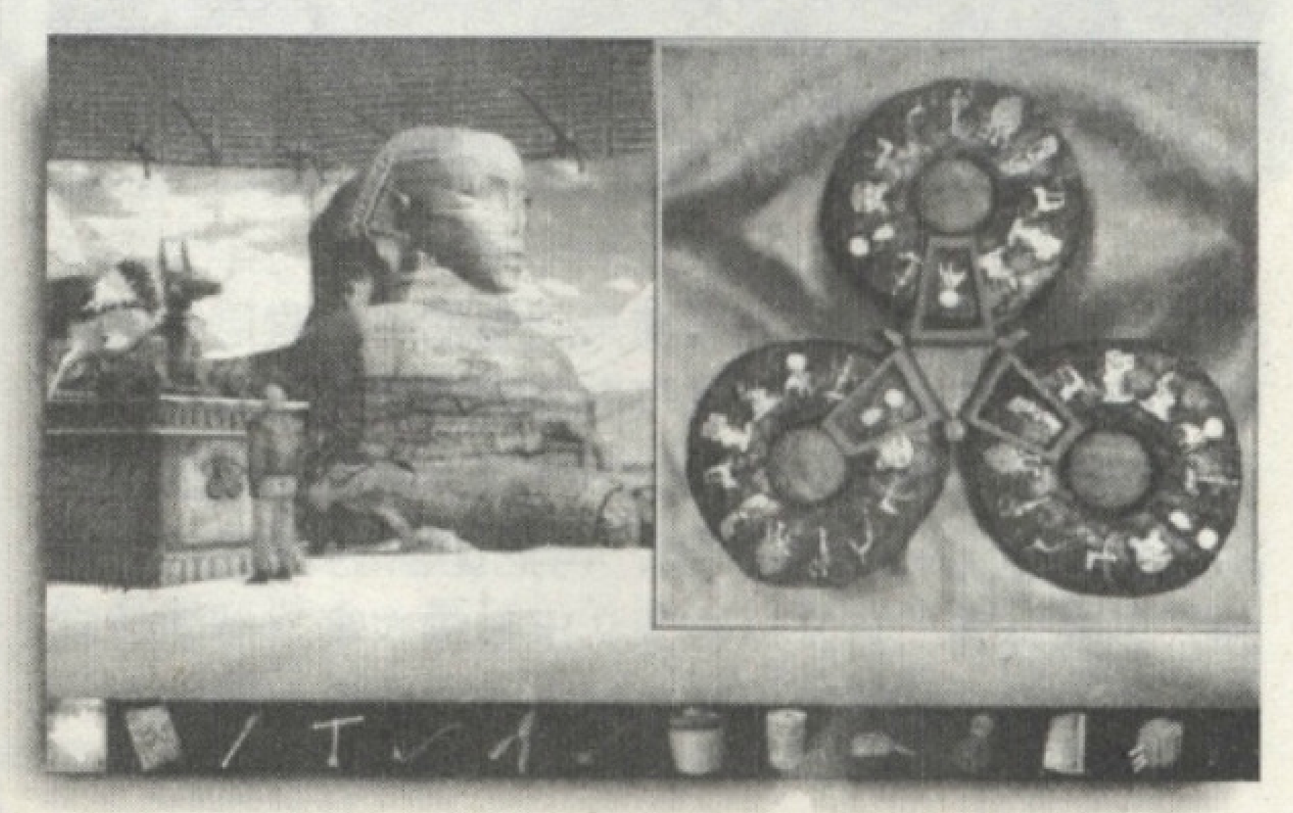
左三圈、右三圈、脖子扭扭、屁股扭扭……呵呵，对好三个轮子后再按下按钮，史芬克斯像底下敞开了一道暗门，走进去，哦，原来实际上它就是一间……

控制室：捡起左侧桌上的微波枪，将所有控制台上能按的按钮都改为绿色，这样便可以关闭展品外的防护磁区。退出控制室，向左来到……

裂沟：刚一踏上天桥，你会遭到一只张牙舞爪的恐龙的拦截！先退回来拿出微波枪，一枪命中，随即这可怜的家伙便一头落入深涧下的岩浆中灰飞湮灭了。过天桥，再经由另一座天桥进入洞里，从桌上拿起照明弹。

原路返回动物园入口处，然后回到酒吧，再去往女神像处（这时原来的磁“蛇”不应该再动弹了，如果还在动的话请去史芬克斯像的控制室里确定所有能按的按钮都变成绿色的了！），挪开Kali神像，在基座处的灌木中会露出一个旋塞，转动一下，火盆里的火焰就会熄灭。再转动一次旋塞，然后把火盆里的木炭装入空啤酒罐里。回到动物园入口处，这次向右边前进来到……

池塘：在这里似乎有些奇怪的情况嘛！观察一下背着喷气包悬停在远处的神秘小家伙，如果你去查看

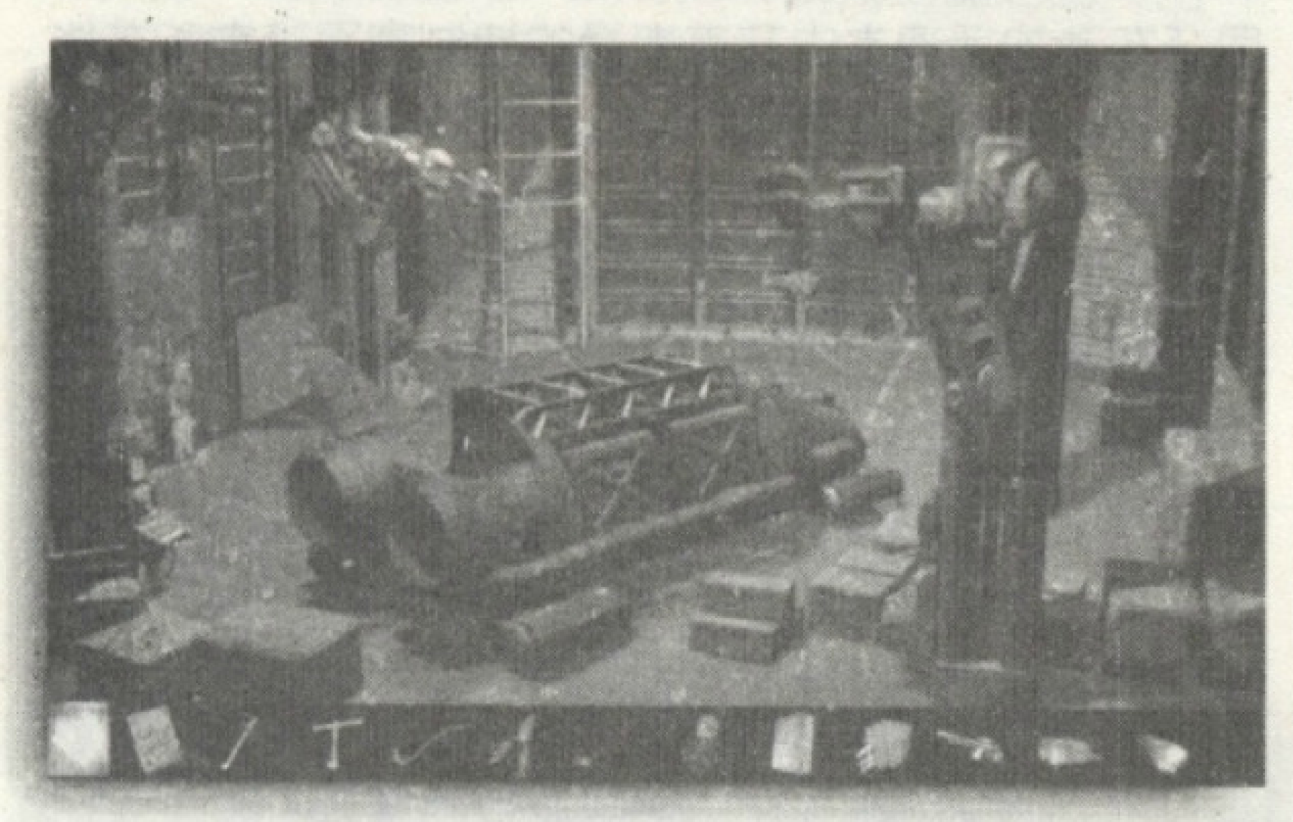




一下左边机器上的控制板，就会把仪表上的电线弄得短路，那小家伙也随即应声落地（不好意思！我可不是故意的哦！）。接着把身上带的汽油桶里的汽油和啤酒罐里的木炭分别倒入机器的空油箱内，退到一边拉燃照明弹扔进去引爆油箱，从而带动水闸开门排水，露出一座起先被淹没着的小桥，只可惜刚才掉出的微型通话器被摔坏了！

先过桥再说，从小家伙身上拿起遥控器，回到火山口附近的洞中，用遥控器冲墙上的钥匙孔按一下，旋即左侧露出一部秘密电梯，由此电梯便可步入一间大仓库。

仓库：在左边板条箱中翻腾两次，分别拿到伸缩钳和全息投影仪。乘升级梯去仓库顶部，按天花板上



的按钮打开活盖，走上楼梯来到屋顶……唉！居然被自动反锁住了。用磁棒撬开设备间的门，拉下红色搅拌器旋塞上的手柄，切断燃气供应，然后用钳子切断从搅拌器上方出来的软管，再把切断的软管向上弯曲。走到外面，拆开从水龙头出来的水管，然后把它穿入窗户缚在软管上（咦？难道窗户上没有玻璃吗？呵呵，就当它不存在好了）。进到屋里，抬手柄恢复燃气供应，再走到外边，把被摔坏了的微型通话器放在地板门锁上，拿起水管凑到发电花的微型通话器上制成喷枪，用它切开地板，但同时触发了火警！一名工人从一条秘密通道出来把警报器关掉，可他却忘记把控制板关上了，而且还掉在地上一根火柴！

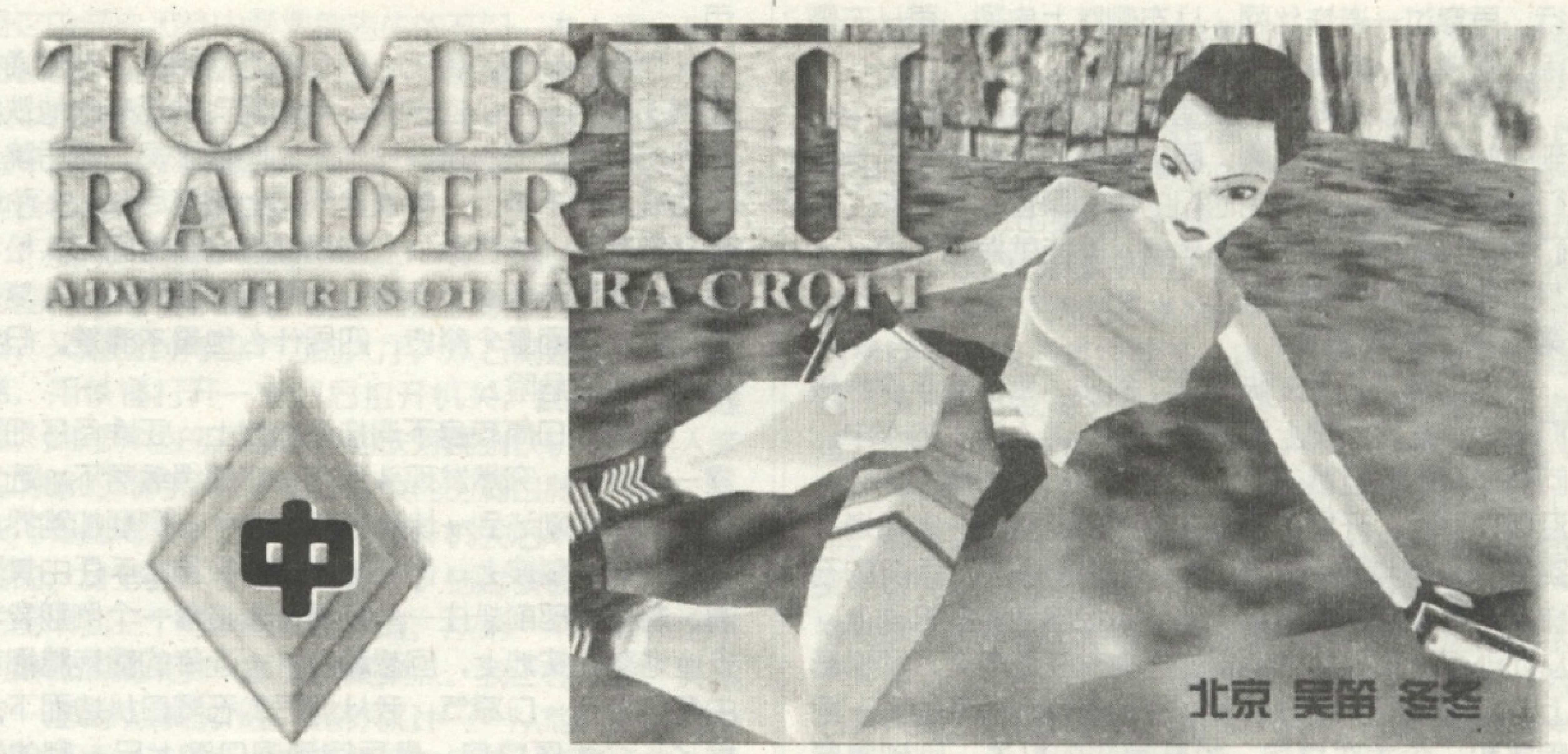
下楼梯再下电梯，打开控制板，用改锥卸下里面的盖子，把中间的电线卸掉上端，接着将卸掉的这端合并联到右下角的接头处。接下来合上盖子，把地板中间工人掉的那根火柴捡起来。返回升级梯，用火柴插在扫帚上做成火炬，凑到天花板上的传感器触发火警（注意：是紧挨着按钮旁的那个火警感应器！）。这一次，当那倒霉的家伙出来打开控制板扳开关时便会触电而失去知觉。现在，你可以由这家伙留下的暗门进入恐怖分子的秘室啦！

秘室：将三相插头插入门边墙角上的插座中，再把全息投影仪插到三相插头上，打开投影仪，映出一只唬人"恐龙"。屋内仅剩下的那名恐怖分子想出来一探究竟，随即被你一拳击倒。搜搜这家伙身上，得到激光枪和另一把钥匙。乘电梯来到一间废弃的屋子，用钥匙打开桌子抽屉，里面有一张通行卡。用桌上的电脑查看一封重要的电子邮件后，你怀疑关于这事件Hugh Martens所知道的，比他透露给你的还要多。不想那么多了，先回到秘室，用激光枪射开墙上的蓝色控制箱，插入通行卡。现在按照顺序转换按钮的颜色，如果设定从上到下的编号为1至7，那么按钮的顺序就应该是：6、4、3、7、2、1、5。

取出通行卡后保安系统已经关闭了。回到电梯，进入废弃屋子右边的门内，按下绿色控制板……屋里床上躺着的竟然是Ruby！天哪！这到底是怎么一回事？！拉开左边墙上的壁橱，拿起听诊器、注射器和一份关于Ruby病况的报告。回到废弃屋内，用听诊器在中间那扇门上偷听里面Eva Tompson 和一名恐怖分子的谈话，接着你便大无畏地拉开门走入屋内，等着聆听对方关于所发生的一切的冗长解释吧……

（第二张碟完）

（待续）

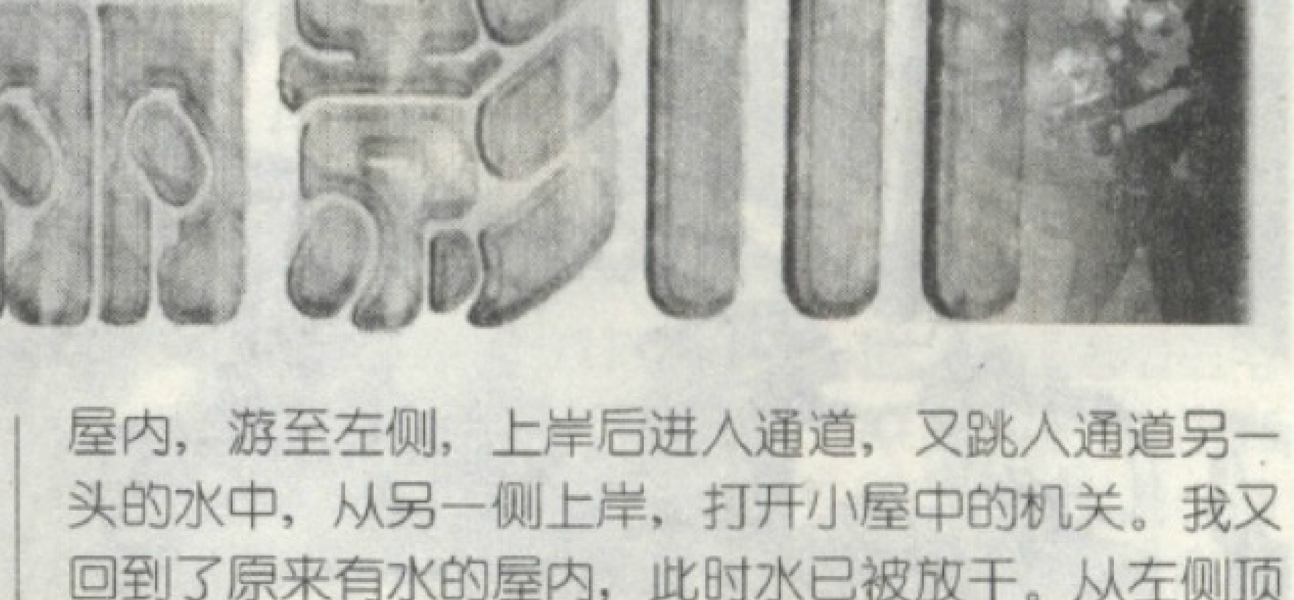


伦敦：雨丝下的黑郁金香

第一关 泰晤士码头

我来到了伦敦钟塔前，背对着钟塔，沿一铁板倒挂而下，松手跳到一个斜坡上，前跳抓住另一块铁板，爬上去，打开一个机关，把对面的一个翻板立起来。然后前跳至对面的吊索旁，抓住吊索滑至对岸。刚一下吊索，我脚下一空连忙抓住房檐，松开手跳到下一层，右移再爬上刚翻起的翻板，拉动旁边的机关，翻板又再次翻下。走进旁边的屋中，从左侧借助一块一踩就碎的石板跳至对岸的石台上。挂着下至一块铁板，开启机关。接着再下一层到另一块铁板后，捡起石缝中的鱼叉，跑跳抓住对面翻上，又回到了入口处。

在这里，我又下到另一层，然后一个跳抓，轻松爬上石壁。进入石洞后，一路爬行，出洞跳到对面的木台上又开启了一个机关。然后返回对面钟楼的最高点，从另一侧挂下，跳至对面平台上，沿头顶上的石缝一直扒至对面，继续向前爬行。向右拐跳过街道，又向上爬了一层，打开身后的机关，延原路返回刚才右拐的台上，贴边倒挂而下。在斜坡上一个前跳抓，进入了另一个石洞，先下滑一段得到了体力回复水晶，又下一层来到一间屋内，里面有三个机关，其中二个有保护罩，无法启动。走过对面的长廊向右拐，发现两间屋子（分别位于两个出口处），一间装满水，另一间由于太高而无法跳下。扳动机关，来到长廊尽头刚才没法跳下的屋内，发现已放满了水。跳入水中打开水下一个机关后，返回到原先有三个机关的屋中，再次扳动机关，进入另一间充满水的房间（机关控制两屋之间水的流动）。从水中的一扇石门钻入，游过风扇后上岸，钻进一条长廊中间的一条小缝，从出口抓住对面的铁丝网爬下，转身进入一间黑漆漆的小屋。屋中有一车头在铁轨上四处穿行，右侧的电闸门无法连通。拉开屋右侧尽头的机关，车头上会出现二条四处乱甩的电线。又从屋左侧拉出一铁笼子，经过一番推拉，我把它堵在电闸附近的铁轨上，使车头拐向电闸。果不其然，电闸连通了（看来有一个保护罩消灭了）。顺原路返回大厅，拉动保护罩消失的机关和控制水闸的机关，再回到长廊尽头的



屋内，游至左侧，上岸后进入通道，又跳入通道另一头的水中，从另一侧上岸，打开小屋中的机关。我又回到了原来有水的屋内，此时水已被放干。从左侧顶上的铁栅栏一直爬到尽头，下落后得到了一个体力回复水晶。在通道内顺路回到有三个机关的屋中，拉开最后一个机关回到长廊中间的屋子，从一通道下水捡到鱼叉，游入一条长长的隧道。浮出水面，爬上岸，跳抓住梯子爬上去，沿此路穿过铁丝网，从台子中间跳到对面的铁板上，再跳扒住右侧的石墙，爬上去前

行，再穿过一道铁丝网，从右侧跳上房顶，再从左侧跳上塔楼，从塔楼左侧绕到后面。

经过激烈的搏斗，我逮住一名匪徒，从他口中问到一些有关宝石的线索：原来我要找的那块宝石是他们帮派的标记，一直由他们的首领保管。我问清了他们首领的藏身之处后刚一转身，匪徒就掏出了枪，不想却被身后的大钟撞晕。

第二关 爱德里奇

刚刚跳下，哪知脚下是个斜坡，幸亏我手疾眼快抓住一个石台，爬上后找到子弹。跳入脚下的水中，向有光亮的地方游去。浮上岸来到一个长廊的入口，沿楼梯而上，开枪将右侧的铁板击碎露出一条通道，跳进去，继续前行，钻入一条夹缝后拉出面前的石梯，从屋中心的洞口跳下站到一台自动售票机顶上，从此处可以望见刚才拉出的石梯就在正前方。顺梯爬上，从另一侧的地洞跳下，在洞口倒挂而下捡到一把钥匙和一个大医疗包。拉开身边的机关，回到售票亭。此时面前有四扇门，每两扇分别连通。

沿左边的通道而下，我又来到了一个地铁站中，击碎对面的铁板捡到猎枪子弹，然后跳入第三扇门中的水池，拉开一个机关开启旁边的一扇门，穿过这扇门后进入一个小型迷宫。走到尽头拉开最里面的机关，再返回迷宫通道右侧，进入一扇刚开启的门（上面有手形记号）拉开左边的机关。

穿过刚打开的门来到一间密室中，环顾石屋四壁都是名画，在屋内最大的门上有两个钥匙孔。在一扇有两个剑形机关的门左侧找到一块活板，从此处翻入旁边的窗帘，捡到一个小六角星。按原路返回售票大厅，又进入另一扇门。沿自动扶梯而下，在铁轨附近倒挂下，跳过铁轨来到另一地铁站口内，进入站台左侧的门中，拉开机关，在站台的另一侧捡了一枚硬币。

回到铁轨旁，朝上一站台的方向跑去，贴着通道右侧加速跑至一小口右拐，与迎面飞驰而来的地铁擦肩而过。跳上平台得到一个体力回复水晶，然后跳至旁边高处的木箱上，攀铁丝网向上爬至尽头，一个倒翻平安落下。抓住头顶上的吊梯直吊至对面尽头松手落地。直行不久跃上天窗，面前突然呈现出一片复杂的地形：下面是个斜坡，四周什么也看不清楚，但凭直觉一定很危险。

我喘了口气转身下滑挂在斜坡上，正准备仔细观察一下地形，突然发现头顶有一钉锤缓缓落下，赶紧松手，脚下刚沾到一块碎板连忙一个左侧翻加跳抓，又挂在另一斜坡上，但无法上爬，只得松手任由其下滑，滑至底部前扒住一个墙缝，紧接着一个倒翻我才安全地落在实地上，回想起刚才一连串的翻转腾挪不由得倒抽了一口凉气。我从身后的石洞口扒边而下，捡了一个大医疗包，然后回到洞口跳上另一侧的平台，此时面前有一石梯，先转身拿到体力回复水晶，顺梯爬上躲过梯顶的火焰机关跳到对面的石台上，又向上一层捡到一个小医疗包，再上一层又见一铁梯，爬到梯顶捡到一个乌兹弹夹，然后退回梯子中央一个后翻落在平台上拉开了机关。这时梯顶开始喷火，我暗自庆幸没有先拉机关。再次爬上梯子避过熊熊的火焰后继续上爬，进入一间屋内，从脚下的铁丝网倒挂而下回到地铁站台。

我再次进入堆满木箱的屋中，从头顶有石梯的木箱跳到对面的木箱上，扒顶而上来到一个大厅之中，面对长梯左拐，从两梯子中间的屋中捡到MP5弹夹，再下到一层右面的活板下拉出左边的石块，越过长梯来到另外一侧进入对面的洞中。爬过石缝钻进隧道，沿隧道直行后右拐，看见左侧有一扇门，右侧并排有两个机关，往前走几步发现三扇紧紧关闭的铁门。返回机关处先拉动右边的一个，然后加速跑向三扇铁门，这时中间和右边的铁门已经打开，在右边的门关闭前冲进去，拉开屋内的一个机关，沿原路返回到并排的两个机关处，再次拉动右边机关加速跑入中间的门内，沿刚落下的铁板爬上去，拉开一个机关并又一次返回到并排的两个机关处，拉动左边的机关加速跑入左边的门内。吊过头顶的铁丝网得到体力回复水晶，然后跃入水中，游出隧道返回售票大厅，在售票机前投入刚才捡到的硬币，买到一张地铁票。

穿过堆满木箱的屋子回到刚才踩碎板、头顶落铁锤的屋内，找到一把钥匙，此时我已经找到了两把钥匙。于是回到密



室之中开启那扇由两把剑封住的石门，进入后捡到一把铁锤，反身跳过刀坑，进入一扇刚开启的门。跳入水中游过隧道上的平台，一个前跳抓台沿儿右移，爬上平台再一个前跳抓住头顶的铁丝网，连挂两次来到地铁检票口，交票进入。

我从左侧用六角星进入了一间小屋，爬上面前的方台，穿过两条隧道倒挂下至地洞得到体力回复水晶。又返回到有四个门的大厅，从右侧通道下自动扶梯，用铁锤打开一扇门后拉开机关，跳入旁边的通道，跳过黄色的洞口，在地铁旁跳到铁轨下，爬入旁边阴暗的洞内。沿原路返回黄色的洞口爬入窄缝，从铁门右侧爬入一节车厢内，拉开机关后车厢开始剧烈震动，身旁的一块铁板被震开。钻过铁板底下的窄缝左拐来到三个可以右拐的通道，从第一个通道右拐下到最底层就来到一匪徒的聚集点。我正在窥探，突然被一匪徒从身后抓住，将计就计……从他们的对话中探知首领的下落后，我趁他们不备掏出枪来将匪徒们全部击毙。

第三关 鲁德之门

我穿过木桥杀死三名匪徒，出通道进入有一水池的小屋，前面有两扇门，左面是梯子。进入左侧的那扇门，扒上右边的石台拉开机关再从石台左侧挂下。右移至角落下，向上扒进入一间密室。再扒上斜跳回到开机关处，从另一侧沿机关开启的铁板爬上，在梯子上至一半处后翻捡到大医疗包，跳回梯子上爬到头，钻过铁网间的夹缝，爬到尽头。

回到夹缝处，从可站的一处向上爬，然后进入小屋，杀死警卫后返回有机关的屋中，将屋内的大石一推一拉便可以开启石门。从此门进入一个四壁都是壁画的大厅，爬上对面的高台，在右侧发现一块有机关控制的石板。为了寻找机关我跳入对面的一间屋内并用石块堵住门，跳上大石扒入高处的石缝，由此路返回屋内。在屋中的高台上前跳抓后又上一层，在左侧得到体力回复水晶，在右侧拉开机关，在另一高台上又拉开另一机关后返回。顺着已接好的梯子上爬，至顶端前跳抓上石台，从左侧经过一系列跳跃来到一斜坡，下了斜坡一个前跳抓来到一门口。滑下斜坡，又一个前跳抓后上一石台，顺利捡到毒箭。爬过石缝拉开由警卫看护的机关，进入开启的门中捡到火箭筒炮弹。由原路绕回到途中的一个石洞入口，抓顶吊至吊梯中央落地。我本想从面前的石台倒挂而下，但没有抓住石台，相反由于我的上抓动作来到了一个凹进的石台上，并捡到火箭筒，此时上不着天下不着地，我只得冒险倒翻从左侧斜坡滑下，在空中转身后平安落地。这时我才发现刚才只不过是从狮身人面像的头顶跳到鼻子上！接着我又从头发滑到肩膀上，再滑到地上。杀死两名警卫后，从其中一人身上搜出小医疗包，然后从旁边的门进入。爬过梯子从右侧往上扒，拉出身旁的石梯，再顺梯爬至顶部右移进入石洞，在洞口前跳抓进入隧道又拉出一个石梯，推回另一侧石块后再将石梯拉出一格，这样我就可以顺石梯回到捡到毒箭的屋子。跳入左侧的水池游过通道，被水流冲到尽头后拉开机关，进入屋中另一水道拉开机关，上岸后在屋子高处又开一机关后游入刚开启的水闸门，打开另一机关，捡到火箭筒炮弹后上岸。然后来到一大厅中捡到钥匙，并在箱子上捡到鱼叉和鱼叉枪。进入对面小屋的水道游至另一间小屋，捡到水下助推器，借助它我来到一个有十六扇门的水下大厅。先从与入口同一墙壁的二层门游入换气，然后游入离入口最近的门，拉开一机关，再依次拉开左侧二层绿色门、对面二层红色门中的机关（注意每次要换气），最后从右侧的蓝色通道游上岸。

我又跳入对面水中拉开一机关，然后上岸跳过石台，从刚才喷火的石板左拐捡到大医疗包和乌兹弹夹。穿过面前的灰色通道并躲过铁锤机关，抓住铁丝网挂入对面的瀑布洞中，用钥匙开启机关，又启动了屋内的机关。然后跳入水中游回水下大厅，从深蓝色红砖墙的门游入，贴左侧躲过钟摆机关后爬上头顶的洞口，跑跳抓挂下进入对面下面的洞，走至尽头跳入对面的洞中。

我在洞的尽头大厅内找到了匪徒们的女首领，开始我本想劝她交出宝石，这样就可饶她一命，我也可兵不血刃得宝石而归，哪知她掀翻桌子转身跑出了大厅。

第四关 城市

尾随女首领来到一座大楼上，她却在对面楼上朝我射击。在红灯的指引下我爬上右边石台，吊着铁丝网来到对面的石台上。再往上爬一层，拉开对面的机关。从放下的铁板跳上一石台，右拐跳抓铁丝网，再上一层又捡到小医疗包。爬过窄缝再上一层，一直扒顶至另一侧，打坏旁边的电闸，将站在铁桥上的女首领电死。回到刚才机关放下的铁板处，背对入口倒挂而下，进入一洞中捡到火箭筒炮弹，然后再爬回顶层电闸上面的石台，跳到对面的楼上启动机关切断了电源，顺利地捡到了宝石。

太平洋：蓝色沸点

第一关 海边村庄



我来到太平洋地区的一个海边，跳入水中一直前游，在瀑布方向的石台上捡到小医疗包，然后爬到水中心的高台上，一个前跳抓爬上对面山壁上的石台，经过向右的一系列跳跃捡到了MP5弹夹。接着我来到一片有小屋的沙滩上，从小屋右侧的一个地洞口滑下，来到两山的夹缝间。向上极目远眺隐隐约约可以看见云中的几条木索桥，杀死迎面而来的野蛮人后，跳至沼泽中心毒箭四射的石台上，然后从石台跳过沼泽来到石柱前，从右边向上连跳三次，再从山崖高处跳到对面的大梁上，从树杈跳到对面捡到宝石并在右边被树叶遮蔽的树洞内捡到乌兹弹夹。我继续前行来到瀑布前，先向左下爬几次得到体力回复水晶，然后爬回本岸的石梁上，跳到瀑布中心的石台，在右边水帘洞内捡到第二块宝石。然后我穿过崖上的山洞来到瀑布另一侧，爬上旁边的木梯后向上两个跳跃来到一山洞前，先在旁边找到第三块宝石，而后进洞。我用三块宝石打开面前的木栅栏门后，顺斜坡滑下来到一野蛮人部落。杀掉冲出的野蛮人，我在入口旁的高台上捡到小医疗包，然后来到一间有大医疗包的屋前，刚要进入，忽然发现脚下的土地游移不定，原来屋内尽是沼泽。我先捡了其它屋内的装备，最后在沼泽屋后发现有一刀坑无法通过。于是我返回村内，在一屋后开启了机关，而后踩着刀坑上放下的木栏来到了另一村中。

杀尽村中的野蛮人后，我爬上村子左边的平台拉开二层右侧的机关，从树中心上梯进入一屋内，爬上窗后向左跳入通道，由于左边有火无法通过，我就从右侧小窗跳上茅屋顶，跳过大坑捡到鱼叉并在一茅屋顶中拉开了机关。返回到火机关处靠左侧，等火熄灭几簇时跳上刚才开启机关放下的木栏，走至尽头拉开机关后（左手处机关有喷火孔切不可拉），从右边通道下滑绕回村庄旁边的瀑布，游入通道，爬上梯子，然后笔直跳入对面屋中。进入木屋我意外地遇到一位现代文明人，原来他在前面的山谷内遭到恐龙的袭击并被咬断了一条腿，在逃回的途中遇见了野蛮人，成了野蛮人的俘虏。他还说前面有一片恐怖的沼泽，并给了我他亲手绘制的地图，于是我拿了地图决定去恐龙栖息地探个究竟。

第二关　坠毁地点

走出木屋，我倒挂跳下，来到沼泽前，按地图上的标记跳过沼泽。穿过一片绿色的草地，杀死红恐龙来到一个雾气弥漫的山谷，涉过小溪，爬上对面的平台，抬头看见了一个洞口。我从右边的石台跳到洞中，下滑至一架飞机的残骸前，绕过机头来到大树旁的黑色洞口，点燃一颗照明弹进入洞中，干掉几只小恐龙捡起MP5弹夹、大医疗包以及MP5远程冲锋枪。拉开屋内两个机关跑出山洞，来到机头对面的洞口挂下，从另一侧出口爬出，捡到MP5弹夹。继续前行在树丛内，跃上树枝找到大医疗包和照明弹，下斜坡看见左侧一个被木栅栏挡住的机关，顺溪流前进又看见一个被木栅栏挡住的机关。我拾起照明弹来到一个动物巢穴，刚从巢穴内一名死亡飞行员的身上捡到钥匙，一阵地动山摇中间一只庞大的霸王龙向我扑来，经过一场生死搏斗我终于干掉了它，捡起石台上的小医疗包顺原路返回第一个机关处，栅栏门已被震开，我拉开机关后又拉开第二个机关，进入第一个机关处已开启的门，捡到一些装备。返回飞机尾部，进入左侧黑洞，出洞后看见一群猎人正在捕杀恐龙。我从前方石桥的石台爬上藤条至尽头，向后翻踩到下滑地，接着一个前跳来到树杈上，杀死红恐龙后一系列跳跃得到体力回复水晶。再向右拐来到河边，开枪打断吊着死恐龙的绳索，然后跳入水中，趁食人鱼争食死恐龙之际拉开水下的机关，从左侧上岸进入通道，杀死几只红恐龙后依次拉开屋中的三个机关，又跳上高台得到体力回复水晶，并捡到钥匙。顺原路返回飞机尾部右侧，借助一土坡跳上石台，抓住头顶的吊索爬上对面的梯子。爬至树顶，抓住头顶的藤条至尽头，当停止摆动时跳下，落在了绿色平台上。从右侧倒挂而下，向左平移爬到另一平台，沿石缝再顺梯而上至中间的石台。跳下一层，右拐拉开机关后，梯子中间翻起一块木栏。挂至尽头而下，左移上山丘，拉开机关，然后挂下，松手后一个后跃得到体力回复水晶，再返回对面的机关处。此时梯子上又放下一个木栏，于是我可以从梯子上左拐，吊至尽头

挂下，爬至最底处向后翻，又拉开一个机关。接着前跳抓边，右移后翻上刚开启的石格内，从此处跳抓斜坡，右移至一机关下，后翻到平台上得到体力回复水晶。再次抓吊梯，曲折前行至尽头跳下，捡到石缝内的乌兹弹夹后沿通道进入飞机顶部。先来到驾驶舱，用钥匙启动引擎，捡MP5弹夹后从中间下到底舱，打开了尾部的机关，尾翼的机炮从飞机中滑出。我跳上机炮先轰开了左侧的山壁，数十只恐龙从四边的石洞中冲出，嘟嘟嘟……我一阵狂射杀死了所有的恐龙。跳下机炮沿左翼跳入已炸开的左侧墙壁的右缺口，捡到大医疗包并得到体力回复水晶，而后我又跳到左缺口。

第三关　马德布大峡谷

由墙缺口我来到一处河岸，河中是湍急的水流，左侧有几根石柱。向左行进，杀死喷毒的绿蜥蜴人，从左侧下到一小平台上，发现河对岸的石门。我先跳到河中心的石台，跳抓住对岸的岩石边沿，右平移翻上一石台，向右跳跃至尽头，按下开关沿原路返回，从刚才翻上的石台下挂左移，爬上一绿色平台，再从左侧连挂两次而下，从石缝爬入按机关。跳上刚放下的木栏，抓住头顶藤条来到河对岸。下挂右移，扒石缝而过，登上一块绿色平台，再跳入左边的山洞，进入一通道。左侧是被木栅栏封住的大门，于是我从右侧的地洞而下，跳过刀山，再下一层（右边是石缝），左拐见一岔路，向左是石缝，正面是通道。我在左拐弯处杀掉一绿蜥蜴人，开启了对面铁门旁的机关。然后原路返回，从木栅栏门跳入旁边的水帘洞中捡到MP5弹夹，杀绿蜥蜴人后返回水帘洞口。背对瀑布跑跳，抓住头顶石缝至一山洞口，刚一进去就踩在斜坡上，我连忙前跳抓上了石台，跑跳至对面石台，刚得到体力回复水晶石台就开始喷火。我跃入水中，上岸后再次跳跃上到喷火石台对面的洞中，在左边捡到小医疗包后，我从右边爬过躲避两侧的毒箭，然后滑下斜坡跳到有体力回复水晶的木栅栏上，再抓住头顶的石缝曲折回行至尽头，从左侧跳下爬入旁边的洞，沿窄缝钻出后就又回到了瀑布前。

这次我跳抓左边石缝而上，在右侧斜坡后看见一木栅栏，于是背对斜坡一个倒翻抓边，右移翻上木栅栏。然后向右跳，走过长石台，再一个斜跳来到茅屋门口。进屋捡到大医疗包和火箭筒炮弹。再原路返回木栅栏处，向左跳上平台抓住对面的梯子，向上进入洞中，见一屋内水中停有一艘皮划艇。我游至左岸，上岸枪杀鳄鱼后下水开一机关，然后坐上皮划艇出了山洞。在瀑布冲下时不停地划倒桨，经过两个瀑布后我冲过了铡刀和刀山，被一股湍急的水流带到一间拴有石锭的屋子。我先划入山腹瀑布旁得到体力回复水晶，返回到石屋，从对着入口的瀑布逆流划上，至水流舒缓处停船靠岸。从正对来时入口的石台跳下一层，前跳抓扒住岩顶，沿石缝一直前行，躲过喷火石像至尽头落下。在对面石台旁的洞内捡得火箭筒炮弹，走至尽头跳向左边的瀑布又捡到大医疗包和MP5弹夹。在返回的途中我跳上一石台，扒石缝至尽头落下，跳到对面的铡刀机关上，扒石缝而上，向左进入一石洞口，顺梯爬下后向前，在石台上蹲下躲过石球。继续前行来到一座石桥上，跑到尽头向左跃入一洞口，跳过喷火机关后蹲下躲过石球，然后出洞。来到山腹中跳上右边的石台，沿石壁扒缝左爬，钻出右边石缝后在左手处发现一吊索，抓吊索下滑落到一间屋内，向上爬左拐拉开一机关，来时所见石锭开始上升。于是我从入口直行右拐，见一木栅栏，顺斜坡下滑返回停船处。回到石屋见到石锭已经升起，沿大坑落入水中，杀死鳄鱼后开水下机关，然后从机关开启的门进入。

第四关　普那庙宇

我来到一条大通道内，从右侧门进入，面前是长长的石梯，高处不断有野蛮人向我吹射毒箭。杀尽野蛮人后走到石梯的尽头，来到一间大屋，屋内左右两侧共有四个机关，还有一个石磙在屋内不停地滚来滚去。我趁石磙左滚之际跳至右侧打开一机关，然后站在机关与墙的接缝处，等石磙滚过后又开一机关，如法炮制我依次打开了另外两个机关。接着从入口对面的门跳出，面前是一斜坡，头顶又有钉板，我从斜坡左侧挂下，落地后迅速打开面前的机关，转身左跑又开一机关，再加速跑至铁门旁打开最后一个机关，铁门应声而开。进门后来到一深坑前，倒挂而下，捡起小医疗包，拉开面前的机关后转身狂奔，一个被机关牵动的大石球紧紧尾随在身后，好不容易等石球停下，我回身得到了体力回复水晶。随后从另一侧洞口出去，来到一间大厅，看见了坐在转椅上的野人首领，一番游斗后我得到了第三块宝石。

我站在野蛮人洞穴的岩画前久久不能理解其中的含义，忽然一名土著人操着蹩脚的英语给我讲述了岩画的含义，原来岩画记录的是许多年以前天神降临的过程。很久以前有一个燃烧的火球从空中落在离他们部落很远的地方，他们部落整整跳了七天七夜来庆祝天神给他们的神谕和对他们的眷顾……

（待续）





上帝也疯狂

真实的幻境

下

北京 枫茗轩工作室 广东 李浩青

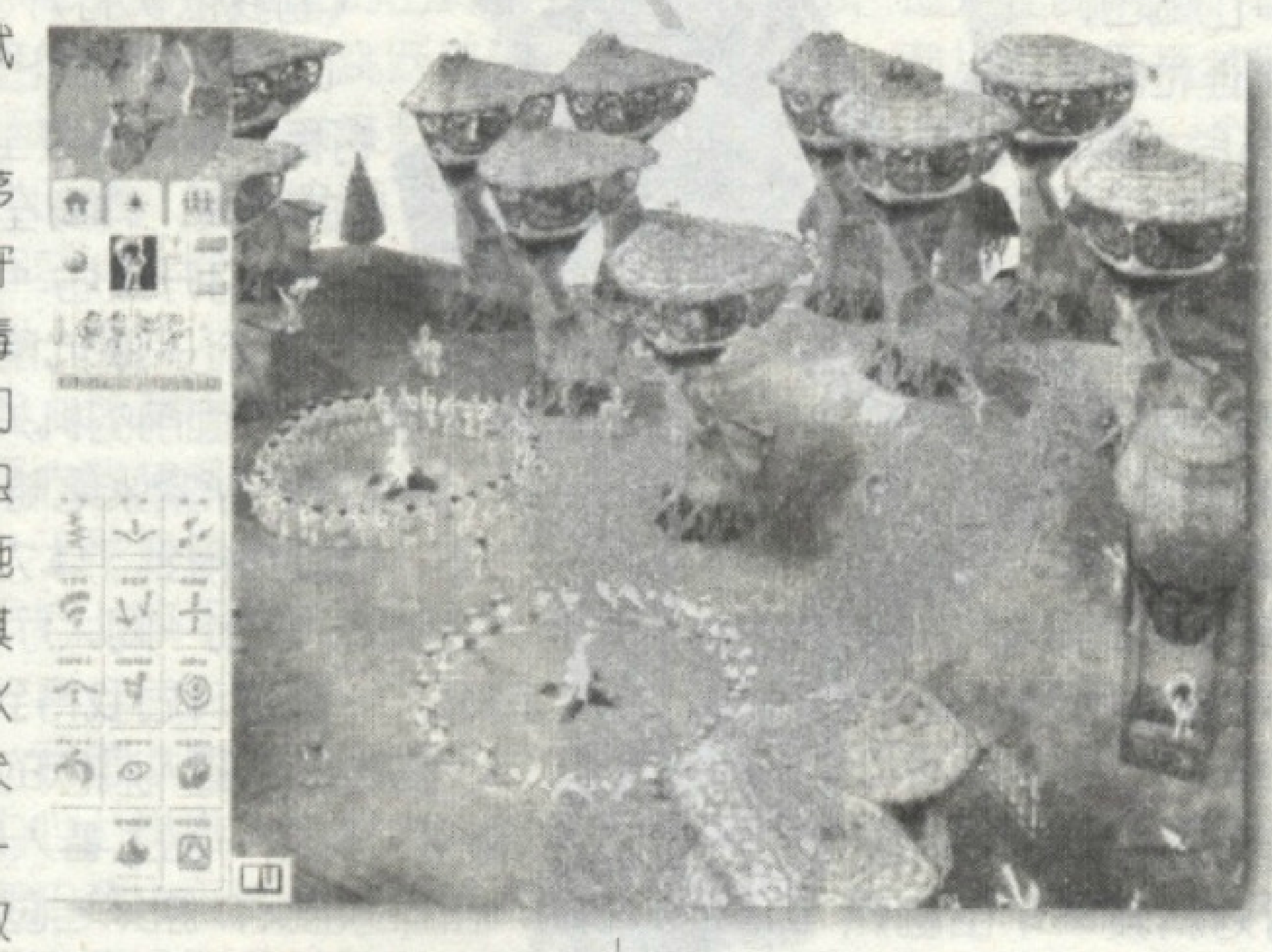
成为真正的上帝

第二关：夜幕降临

“现在我们必须面对Matak部落，我感觉很多武士正准备与我们作战。在我的眼中，我们被石像头的法术保护着，一定有一条通往它的道路……”

这个星球上有一座大岛和一座小岛，我们和Matak部落都在大岛上。在小岛上有一个石像头，大岛上的一个山坳中有一个图腾柱，在敌人的营地里有他们的知识库，其中藏有关于毒虫术的知识。

首先派所有的勇士去建造武士训练营，祭司则去膜拜图腾柱引发一个大地之桥术，使得大岛与小岛连接起来。然后派两个人去膜拜小岛上的石像头，获得三个龙卷风术。等武士训练营造好后，让所有勇士进去训练，祭司则先从两山之间小路走到离敌人守卫塔不远的地方，用刚刚获得的龙卷风术将它毁掉，顺带还能消灭敌人的一些信徒。



等所有的勇士都训练成为武士后，大家便一齐冲上去。先拆掉敌人最前方一座大茅屋，祭司马上进入无人看守的知识库，在这里学到了毒虫术。敌人的祭司发现我们的武士后会对他们使用毒虫术，而我们的祭司则立刻施展龙卷风术将敌守卫塔和其中的敌人祭司全部卷入水中，然后再大肆使用毒虫术和龙卷风术使敌人乱作一团，接下来武士们一举将敌人全部消灭。

第三关：信任危机

“我看到了一个令人担心的景象。在我受到攻击时，Chumara部落让我的信徒反对我！我必须找到一个接近他们知识库的方法并学会怎样用这个力量对付他们。”

我们部落和Chumara部落都在一座大岛屿上，彼此被一座大山隔开。在我们这边的山脚下有一个图腾柱，而山的另一边有一座敌人的知识库，但距敌人的营地较远。

先派勇士们建一座武士训练营，祭司亲自去膜拜图腾柱，引发一个腐蚀术。这个腐蚀术将隔开知识库的大山蚀平了，使祭司可以到知识库前膜拜，获得一个神殿的建构图，从神殿中训练出来的传教士可以让敌人的信徒皈依过来。接着让一部分勇士进入武士训练营，而另一部分则负责建造神殿，神殿建好后立刻训练几名传教士出来。由于敌人的传教士离我们很近，且又没有人保护，所以祭司可以先用冲击波术将其打入水中以确保自己人不会被他招过去。再派自己的传教士从刚才通往知识库的小道绕到敌人后方，使敌人的勇士投诚过来。武士们则从正面进攻敌人的祭司，吸引她的注意力。这样在前方杀死了敌人的祭司，后方则把敌人的勇士几乎都转变了过来，敌人的营地里差不多都是我们的人了，



大家会合到一起把敌人消灭干净吧。

第四关：组合的力量

“我们面对一个巨大的威胁。Matak人正在威胁着我们。我需要闪电的力量来打败他们，但是传教士正在守卫着知识库。”

我们的部落和Matak部落在一座大岛上，在我们附近有一座知识库，不远的地方有一个图腾柱，让祭司和一个勇士分别去膜拜它们。从知识库中祭司学会了守卫塔的建构图，守卫塔可以使我们在离轮回座很远的地方开辟另一片营地。而那位膜拜石像头的勇士为我们获得了四个单发的皈依术，祭司要迅速地利用此术将周围的野人尽可能多地皈依过来，并让这些新人在离敌人营地较近的一片空地上建造守卫塔、武士训练营和神殿。如果发现在通往敌人营地前知识库的小路上有敌人的传教士，便派祭司偷偷摸到那里，用两发冲击波术将他杀掉。与此同时，我们的几名传教士和十几名武士都已整装待发。先派两名传教士把守卫知识库的敌人皈依过来，并让祭司进入知识库学会闪电术。之后祭司先用闪电术把敌人营地中驻有传教士的守卫塔击毁（因为传教士在守卫塔上的影响范围比他站在地面上要大许多），然后就可以组织起我方所有的武装向敌人营地冲杀过去。



第五关：死亡的威胁

“在我的眼中，我看到了令人十分惊骇的事情：死亡天使术。这是一种无法阻止的力量，它会毁掉它所遇见的一切事物。如果我们的敌人——Dakini人在我们之前先得到了它，那我们的命运可就是个未知数了。”

这一关必须在十五分钟内完成。这里共有三座大岛和一座小岛，其中最大的岛屿被Dakini部落占领着，他们人多势众，在大岛上还有一座能够引发死亡天使术的怪兽石像。

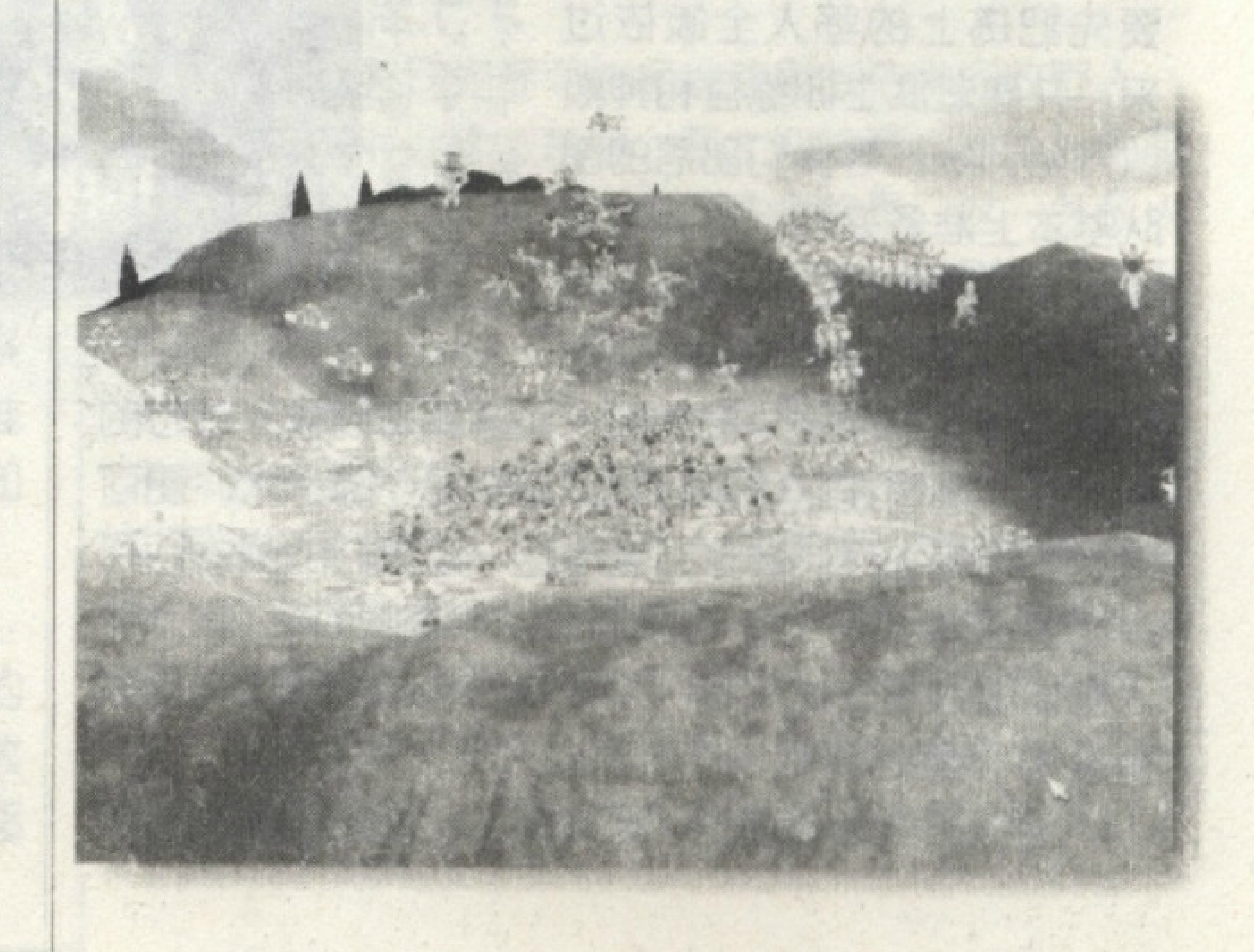
首先让祭司膜拜她所在岛屿上的石像头，获得了三个皈依术。接着到岛的另一头进入守卫塔以提高施法距离，对那个只有图腾柱的小岛上的野人施展皈依术，等把他们全变过来后，让他们膜拜岛上的图腾柱以获得上古祖先送给的小船。然后先将一部分人运回祭司所在的岛，凑足六人去膜拜岛上的图腾柱，引发一个大地之桥术，这样祭司和她的信徒们就可以来到另一座岛上，在这里有我们的营地。而小岛上的另一拨人可直接乘船来到那个有营地的岛屿。等大家会合后，祭司去膜拜石像头以获得两个大地之桥术，同时让勇士们进人武士训练营和神殿进行训练。等一切就绪后，让勇士把小船开过来。然后派祭司、一名传教士和三名武士上船（注意：一定要有一个传教士，以防止自己人被敌人的传教士招唤过去），让他们五个人乘船绕到敌人的身后。在一处敌人很少的地方上岸，而后使用大地之桥术把高山降低，五个人从这条新建的小路爬上山去，那里只有两名敌人的武士和一名敌人的传教士看守着怪兽石像。我们三下五除二把敌人干掉，接着让祭司膜拜石像，使得死亡天使复活，将敌人的营地摧毁。

第六关：建造桥梁

“从现在开始我们要面对两个部落：Chumara部落和Matak部落，或许我能够让他们自相残杀，我感到图腾柱在使他们发生冲突的计划中会起到作用。”

在一座大岛屿上，有我们的部落和Chumara部落，而另一座相对小一些的岛屿上有Matak部落。我们面临着他们两方的夹攻，这将是异常艰巨的战斗，但我们的祭司可以用头脑来战胜他们。

首先让祭司去膜拜不远处的知识库获得皈依术，然后要尽可能多地皈依野人，派他们建造武士训练营



和神殿，并让他们进去训练。祭司则再去膜拜另一个山坳中的石像头，路上可顺便再皈依一些野人，并带上四个让他们去膜拜那个石像头以获得沼泽术。接下来的进攻方案就是先让祭司来到Matak部落所在的岛屿对面，用皈依术让那里的野人皈依过来，并让他们膜拜图腾柱获得催眠术，这样祭司就可以来到那个有图腾柱的小岛对面，用催眠术让岛上的看守晕头转向而暂时投靠到我们这一方来。接着立刻让他膜拜图腾柱，在Chumara部落与Matak部落的后方便会引发一个大地之桥术，这样一来他们两个部落就会开始自相残杀。过了一会儿，Matak部落的祭司会用大地之桥术将我们和他们连起来。我们则步步为营，一边防住Chumara部落的进攻，一边从一条小路来到Matak部落的知识库，在这里学会了大地之桥术。接下来祭司偷偷溜到他们后山上膜拜石像头获得火风暴术，并在这里使用此法术，基本可以上毁掉敌人的大片营地。然后用自己的二十几名武士将敌人消灭干净。而后祭司和自己的武士、传教士一起通过用大地之桥术建造好的小路来到Chumara部落的后方进攻他们，便能够从容地将他们全部消灭。

第七关：无法看到的敌人

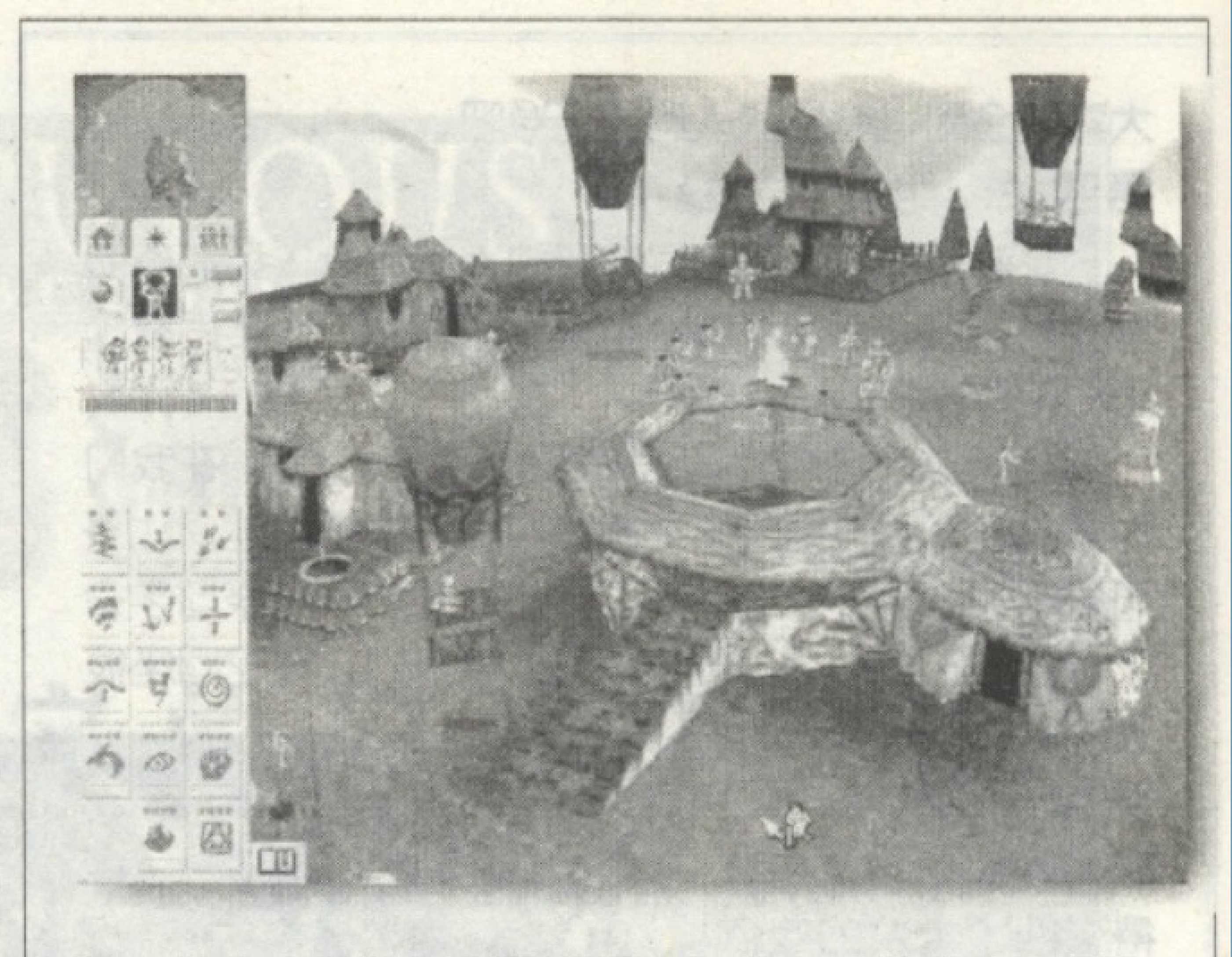
“Chumara人正准备用隐形术来攻击我们。又一次，我感觉到石像头中藏有一个奖赏：腐蚀术！然后，我将从敌人的知识库中获取隐形术的力量。”

在这个星球上有两座大岛屿，我们和Chumara部落各占一座，在他们岛上的知识库中藏有隐形术的知识，在敌我之间的一座小岛上还有能赐予腐蚀术的石像头。



由于祭司只能使用冲击波术和皈依术，所以开始时一定要先把岛上的野人全皈依过来，并建造武士训练营和神殿以开始训练。等我们部落的部队基本上准备好后，敌人的祭司会在两座岛屿之间使用大地之桥术，这样我们就可以通过几场小规模的战役从岛的另一头偷偷溜到敌人后方的知识库。祭司在这里膜拜知识库获得了隐形术，便可以让我们的士兵们隐形，凭借这一点我们的战士们可以比较容易地冲人敌人的营地，并战胜敌人（由于敌人营地里的勇士比较多，所以派隐形的传教士进去会有意想不到的效果）。

另外在小岛上还有一座石像头，我们的祭司可通过大地之桥术将小岛和所在之处连上，并带上四名勇士对它进行膜拜，最终可以获得腐蚀术，不过腐蚀术在这一关似乎作用不大。



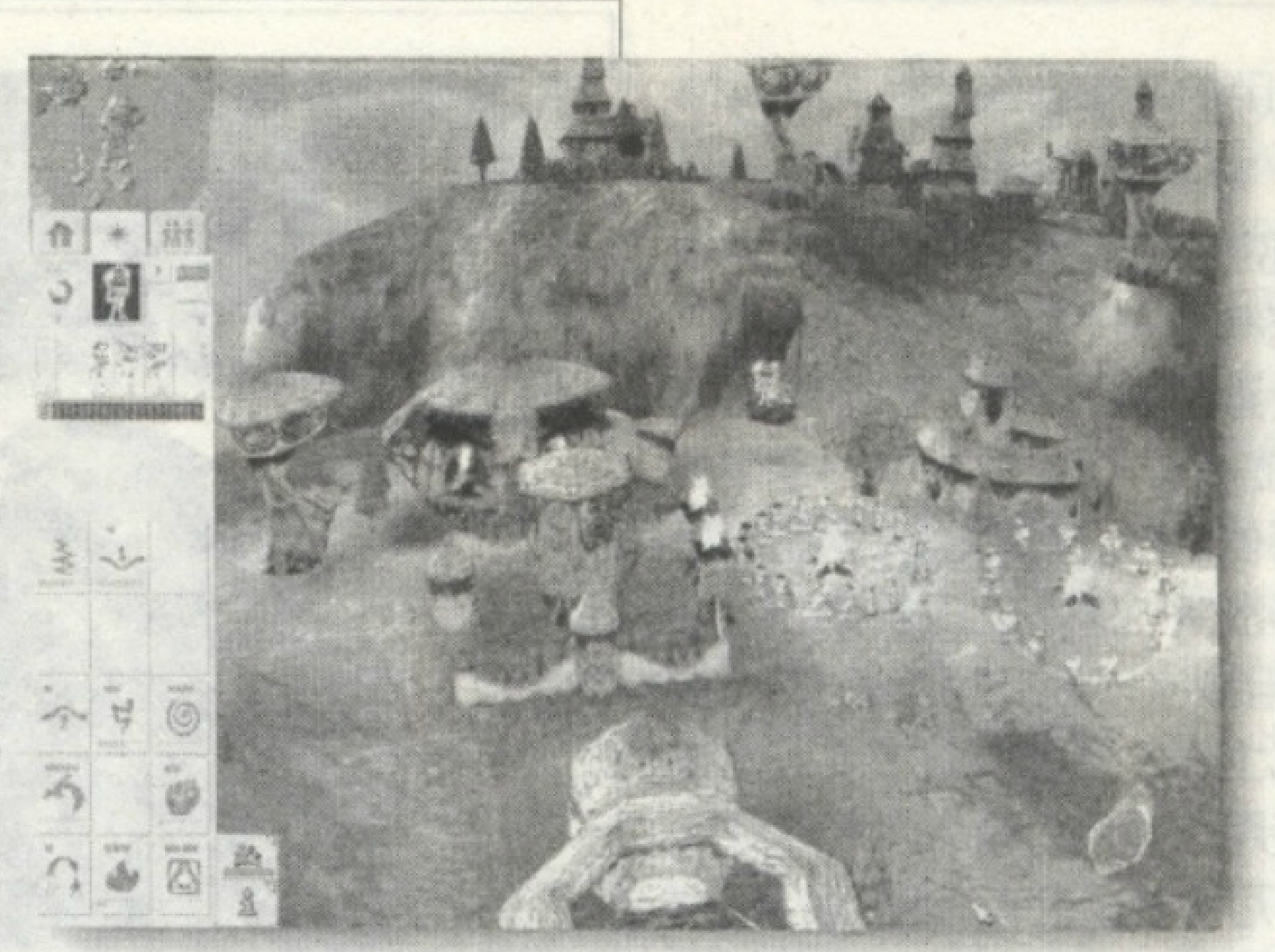
第八关：大陆的分离

“我感到Dakini部落的营地就在我们附近，而且他们用很强大的防守力量来抵御我们；他们好象已经有火武士了！我需要用石像头中的龙卷风术和魔法护盾术来打败他们，然后我也要拥有训练我自己火武士的能力。”

我们和Dakini部落在一座大岛屿上，这里有敌人的知识库和两座石像头，其中一座石像头位于我们营地的右下方，另一座位于敌人营地的右方，藏有火武士训练营建构图的知识库位于敌人营地的左侧。在这一关中敌人已经拥有火武士了，我们必须设法保持和他们的力量平衡。

祭司先使用皈依术尽可能地多招野人，并建造武士训练营和神殿以开始训练。然后派四个人去膜拜右下方的石像头，获得三个单发的魔法护盾术。这时先不要让他们回到营地中，而是派他们向上走，并在敌人营地附近待命（注意不要让敌人发现），以便再过一会去膜拜另一个石像头。把武士和传教士召集起来对他们使用这三个魔法护盾术，使他们在短时间内不会受到魔法伤害，接着让他们向敌人的营地冲去。在路上，敌人的火武士会对我方的战士发射冲击

波术，但在魔法护盾的保护下我方战士很容易就冲了进去。由于火武士近战非常吃亏（只相当于勇士），所以我方占据了主动。因为前方的战斗将敌人都吸引过来，所以我们现在可以让那几个待命的勇士来到敌人营地右边的石像头进行膜拜，以获得龙卷风术。当祭司使用龙卷风术毁掉敌人大部分营地后，再派我们的战士前去剿灭敌人，而祭司则膜拜知识库获得火武士训练营的建构图，与此同时，我们的战士们也已把敌人消灭干净。



第九关：薄雾中的火焰

“我遇到麻烦了吗？为什么我的眼中充满了奇怪的乌云。我感到附近有一种强大的法术可能会在我们与Chumara部落的战争中帮助我们，但是它似乎在水的对面。我感觉到我们的敌人已经拥有船只并且会用它们来攻击我们。我必须夺到他们的船只，好去找到这个法术来消灭他们。”

我们和敌人Chumara部落分别在两个大岛屿上，由于岛上出现了战争之雾，以至于我们对没有去过的地方的情况一点都不能了解。我们四处寻觅，发现在我们的岛上有两座石像头。祭司一边四处皈依野人，一边派他们膜拜石像头分别获得了地震术和龙卷风术，同时让我们的勇士建造茅屋、武士训练营、神殿和火武士训练营以进行训练，并把训练好的战士编队。这时敌人膜拜了图腾柱引发了一个大地之桥术，把我们双方的岛屿连在一起，然后我们的组合编队一步一步地向敌人的营地推进。

就在我们的战士在前方打仗的同时，敌人还用小船来进攻我们的营地，所以在营地中还要留一些战士。当我们把敌人的小船夺下来后，祭司便可乘船来到一座满是野人的小岛，立刻施展皈依术收服岛上的野人，然后命令他们膜拜岛上的石像头以获得火山爆发术，再加上我们有一发地震术和两发龙卷风术，祭司便可以利用它们顺利地帮助我们前方的战士层层推进。最后经过艰难的战斗，终于打败了敌人，并从知识库中学到了船屋的建构图。

第十关：来自深远的地方

“我看到了一个可怕的景象，这是一个当我们的营地沉入海底时死亡和毁灭的场面！如果我还想拯救我们的部落并且向敌人复仇的话，我必须迅速迁移走。”

我们和Matak部落在一座大岛屿上，另外有一座小岛屿上有个图腾柱和看守它的敌人士兵。由于敌人的位置比我们高，所以敌人的祭司一上来就连续使用腐蚀术，把我们的营地逐步沉入海中。幸好还好有一条小船，因此本关一开始就要把全部的武士和传教士连同祭司一起送往小船，同时派全部勇士去造船（按住SHIFT键全选），如果速度够快的话我们最多可以拥有三只小船，能够营救出连同祭司在内共十五个人。而后全体转移到那座小岛上去。先让传教士登陆稳住敌人的两名看守，再让另两名信徒膜拜图腾柱获得七分钟的神力帮助，使得沉入海底的营地又从另一处海面升上来（升起和下沉的场面同样壮观），而且在里面还有很多野人。祭司立刻登上新营地，尽可能多地将野人皈依过来，让他们修好船屋、武士训练营以及神殿，并进行训练。同时再造好两三条船，凑够十五到二十个人的武装后混合编队，乘船向敌人的岛屿冲去。我们的战士从岛的一边登陆，消灭掉这边的敌人，在岛的中间有一座图腾柱，派两个人膜拜它，会引发一个腐蚀术，将敌人所在的另一边岛屿沉下去，而他们的营地也跟着统统沉了下去，我们因此而取得了最终的胜利。

第十一关：背叛的灵魂

“我们又一次不得不面对另外两个部落。我必须先消灭Matak部落，然后再对付对我们有更大威胁的Chumara部落。”

一开始祭司先尽可能多地使用皈依术招收野人，并在轮回座附近建造茅屋、武士训练营、神殿、船屋和火武士训练营。特别要值得注意的是，这一关敌人会不断来骚扰我们，所以一定要在营地周围的高地上和海边建造守卫塔，并将训练好的火武士放进去进行防守。接着祭司向上方Matak部落的营地走去，途中不断皈依野人并让他们去膜拜路上的一个石像头，可以得到三个沼泽术。在Matak部落营地的四周有很多野人，要尽量把他们都收过来，并安全地带回营地。等小船造好后，带上一船共五个人，包括祭司和火武士，来到下方一座有石像头的小岛上。祭司上岛后大量地招收野人，并凑足六人去膜拜石像头以获得三个

移山填土术。同时让火武士来到高处，将岛上Chumara部落的人消灭。等勇士们膜拜完石像头后，让他们在对着Chumara部落的方向建造守卫塔，并让岛上的火武士驻进去，这样敌人一时间不会打过来。然后让那些勇士在岛上建造武士训练营，准备和Chumara部落进行最后的决战。这时Chumara部落的祭司会使用大地之桥术将他们所在的岛屿和这座小岛连接起来，而后会有很多敌人过来，此时祭司应在敌必经之路上使用沼泽术阻敌（一片沼泽可毙敌十余名）。当训练出足够的武士后，便可发起总攻，建议看哪里敌人多就在哪里使用沼泽术，可大大削减敌人兵力，但要注意自己人千万不要碰上去。将Chumara部落消灭后，祭司便可膜拜岛上的知识库而获得催眠术。而后把所有士兵召集起来乘船回到我们的营地，准备停当后再向Matak部落营地进发。

在与Matak部落作战时，催眠术可起到相当大的作用，它能让大量的敌人暂时属于我们这一方，为我方作战，从而打乱了敌人的阵角。凭借这种方法，我们终于将敌人消灭干净，祭司旋即又从Matak部落的知识库中学会了沼泽术的用法（虽然游戏简报中建议先消灭Matak部落，然后再攻打Chumara部落，但事实上使用哪一种顺序都可以顺利过关）。

第十二关：一个轻松的目标

“我们必须第一次面对所有的三个部落。我必须为这场巨大的战争做准备。”

我们的部落在一座小岛上，Chumara部落和Matak部落在另一座岛上，中间有一座高山将他们隔开，Dakini部落则在单独的一座小岛上，不用多说，他们之间必然会自相残杀。在Chumara部落的右方有一座藏有间谍训练营的知识库，在Matak部落的后方有藏有腐蚀术的知识库，在Dakini部落的后方有藏有龙卷风术的知识库。



首先祭司尽可能地皈依岛上的野人，接着让这些勇士建造茅屋、武士训练营、神殿、船屋和火武士训练营。之后就是要防守（在这一关中，防守的重要性大于进攻）。Dakini部落会使用大地之桥术把他们和Chumara部落的岛屿连起来，同时他们还会与Matak部落作战。Chumara部落由于腹背受敌，实力消耗得最快，所以他们成为我们的第一个攻击目标。经过一番激战，Chumara终于被我们消灭了。接着祭司膜拜知识库学会了间谍训练营的建构图。然后派勇士建造间谍训练营，并训练几名间谍。我们的间谍很厉害，他们可以装扮成其它部落的人（点选间谍后再点其它部落的颜色），进入敌人的营地大肆放火而不会被发觉（但要尽量避开敌人的传教士）。在间谍们把敌人搅得一塌糊涂，并且敌人两方也彼此消耗得差不多的时候，我们的实力已然不可低估，接下来就是展开总攻，先消灭相对弱一些的Matak部落，最后将Dakini部落也消灭。



第十三关：空中的袭击

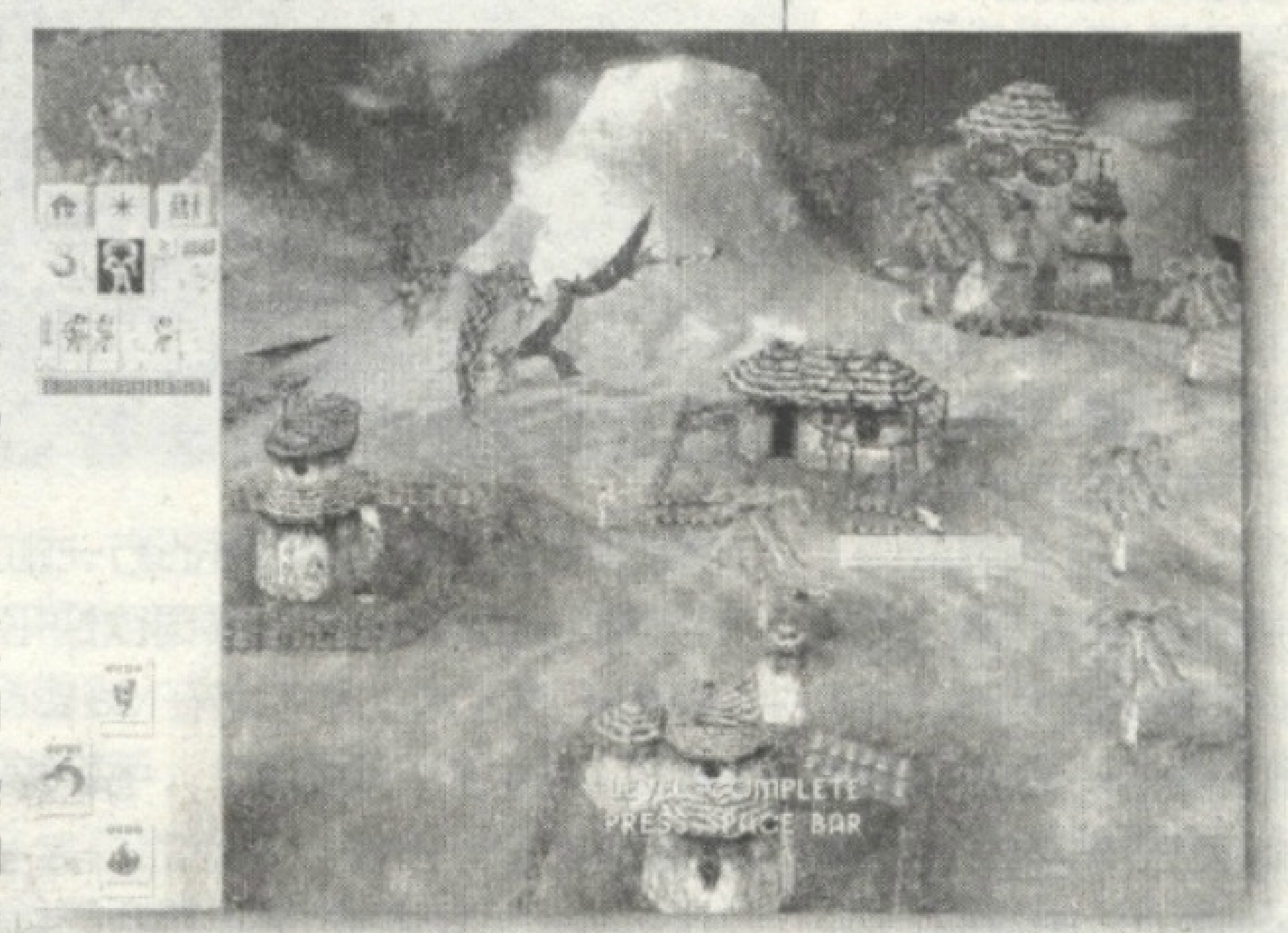
“我是感到了一个新的威胁了吗？从空中来的威胁，我必须为即将到来的战争做准备。”

本关中，我们会见到一种新的交通工具，它能够方便地带我们去任何地方。我们的部落和Chumara部落在同一块大陆上，而Matak部落在另一座小岛上。在他们两个部落的附近都有知识库，分别藏有热气球屋的建构图和地震术。

当勇士们开始营地建设后，先让祭司向上走，路上顺便皈依六个野人，并带着他们悄悄来到Matak部落的右方。祭司膜拜知识库获得地震术（小心别被敌发现），而另外六个人去膜拜在右边的石像头以获得三发魔法护盾术。得到所有法术后，再让这六位勇士去膜拜与Matak部落一水之隔的石像头以获得火山爆

发术，同时祭司要在旁边守着，防备敌人的祭司对正在膜拜的人使用闪电术。接下来，让自己训练好的士兵来到Matak部落处，准备跟他们决战。

当祭司对Matak部落的营地施展地震术后，可将他们的建筑毁掉大半。然后为自己的士兵们加上一发魔法护盾，派他们冲进敌营，消灭剩余的敌人。与此同时在自己的营地中要建造守卫塔，并让火武士进入。这样可将Chumara部落乘热气球过来偷袭的人干掉，而后我们便第一次拥有了热气球（敌人会经常来偷袭，因此我们会拥有很多热气球），接下来立即派自己的人乘热气球去膜拜岛上的石像头以获得一个火风暴术。下面就可以欣赏一下祭司的法术表演了，首先祭司乘热气球先一步来到Chumara部落所在的岛屿（避开火武士），战士们则乘船稍后赶到。祭司在热气球上对敌人的营地连续施放了火山爆发术、火风暴术和地震术（看哪人多房多就往哪放），这个场面用惨绝人寰来形容真是丝毫也不过分。接下来让我们的士兵登陆去收拾残局好了，祭司则膜拜岛上的知识库以获得热气球屋的建构图。至此，我们已学会了所有建筑的建构图，并能随心所欲地建造它们了。



第十四关：全方位的攻击

“在我的眼中又一次看到了死亡天使，我必须找到它并用它来对付我的敌人。”

在这个巨大的世界中，我们要再次面对我们的三方敌人。在我们营地的右侧是Matak部落，上方是Chumara部落，左边是Dakini部落，他们形成一个大包围圈将我们围住。在他们的部落里面分别藏有魔法护盾术、移山填土术和火风暴术，这次我们的祭司可要学很多东西了。此外，在营地的正左方和正右方各有两座石像头。

一开始先建一座热气球屋，然后祭司乘热气球来到右边的石像头处，将那里的野人皈依过来并让他们去膜拜石像头以获得一个死亡天使术。此时要注意会有从海上乘船打过来的Chumara部落，所以要事先在海边建造守卫塔，并让训练出来的火武士驻进去。这时Matak部落的祭司会使用移山填土术将我们部落的营地与他们的升至同一高度，接着他们竟然要打过来。我们当然不能客气，在死亡天使的帮助下，我们的战士齐心协力将Matak部落消灭了，而后祭司膜拜他们知识库学会了移山填土术。接下来派六个人乘热气球向左飞，去膜拜那里的石像头，以获得一个地震术。这时Chumara部落会有很多受魔法护盾术保护的士兵乘船过来，我们则一方面事先建好守卫塔，争取靠塔内的火武士将敌人击入海中，另一方面在陆地上安排一定数量的传教士准备“接收”闯过封锁线的敌兵，对于敌人的传教士则可派我们的传教士带着几个武士去对付。挫败敌人的进攻后，我们的大部队就可以一起乘船反攻过去，凭借地震术的帮助，将Chumara部落一举歼灭，祭司在这里膜拜知识库学会了魔法护盾术。此时就剩下最后一个敌人Dakini部落了，而我们只需再积蓄一些力量，就可以让士兵们在魔法护盾术的保护下，乘热气球和船只扫平Dakini部落，最后祭司在这里学会了火风暴术。

第十五关：监禁

“我的法术在监狱中无法施展，我无法跑出去。我必须命令我的信徒把我放出去，否则，等待我们的必定是厄运。”

在本关中，我们的祭司被Chumara部落囚禁在一座岛屿上，她空有一身魔力却施展不出来，而我们的信徒都在另一座小岛上，他们必须在七分钟内将祭司救出来，否则我们的祭司将会被敌人祭司的闪电术劈死。因此一上来就先派四五名勇士去造船，同时开始训练武士和传教士，祭司则马上开始积蓄闪电术。注意训练时不必一上来就叫出一大批人来排队，这样会耽误人口的发展，但也不可让训练停顿下来。本关我们只需要四条船，十个传教士和十个武士，人齐了以后分别装满两船传教士和两船武士驶到海中央（此时我们至少还有三分种时间），不必去理敌人岛屿前的守卫塔，径直让两船传教士登陆，一拨在右侧站住脚，另一拨则靠左一点，这样敌人守岛的武士几乎都会归我所有。接着我们的十个武士强行登陆，在两三个传教士的带领下冲向中间的监狱开砸。祭司获救后刚好蓄满了三发闪电术，立刻分别将周围的三座敌守

卫塔击毁。而后便可从容地去膜拜方尖石塔以获得火山爆发术，接着爬上前方的高坡对着敌人的营地施展这个法术……

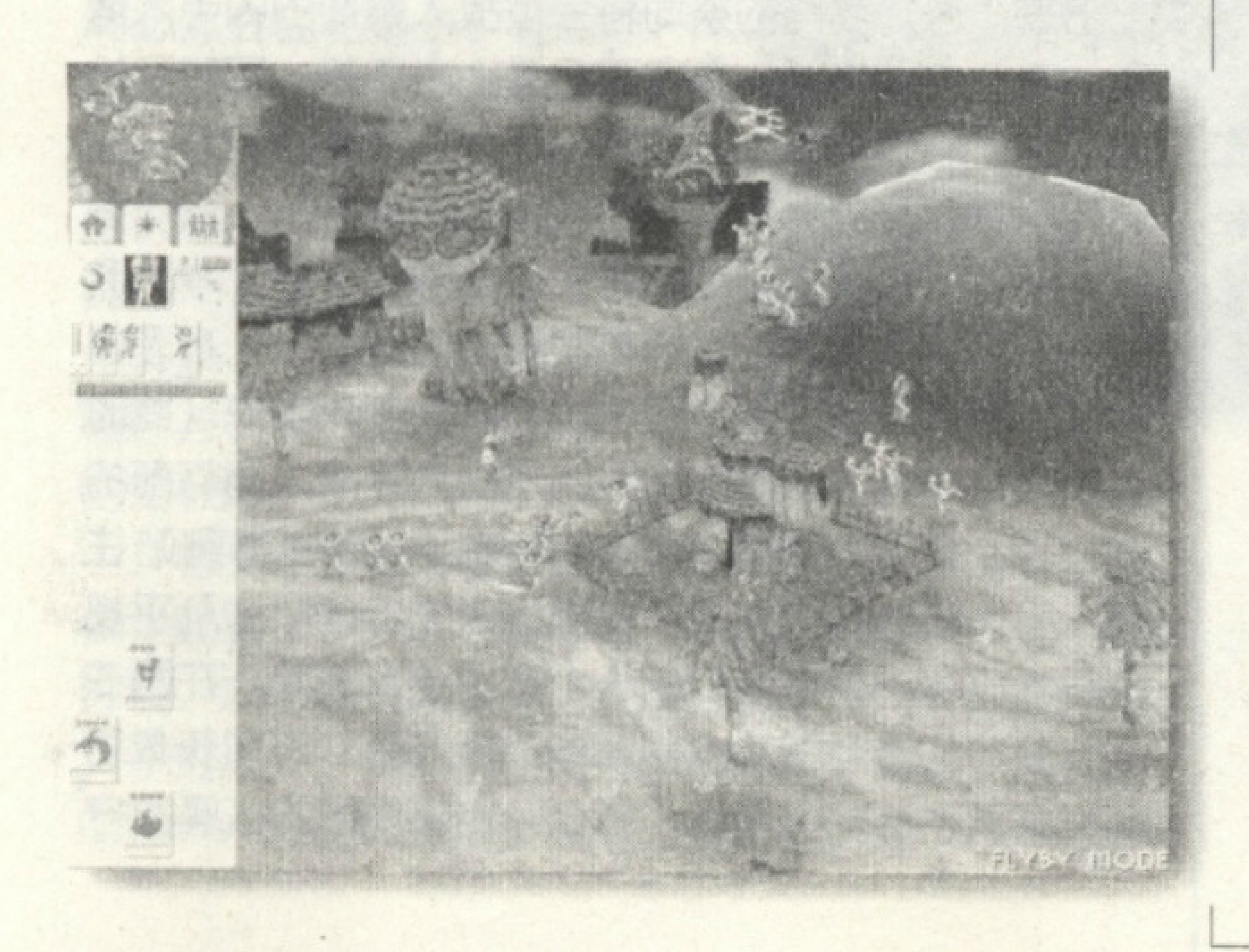
第十六关：嗜血术

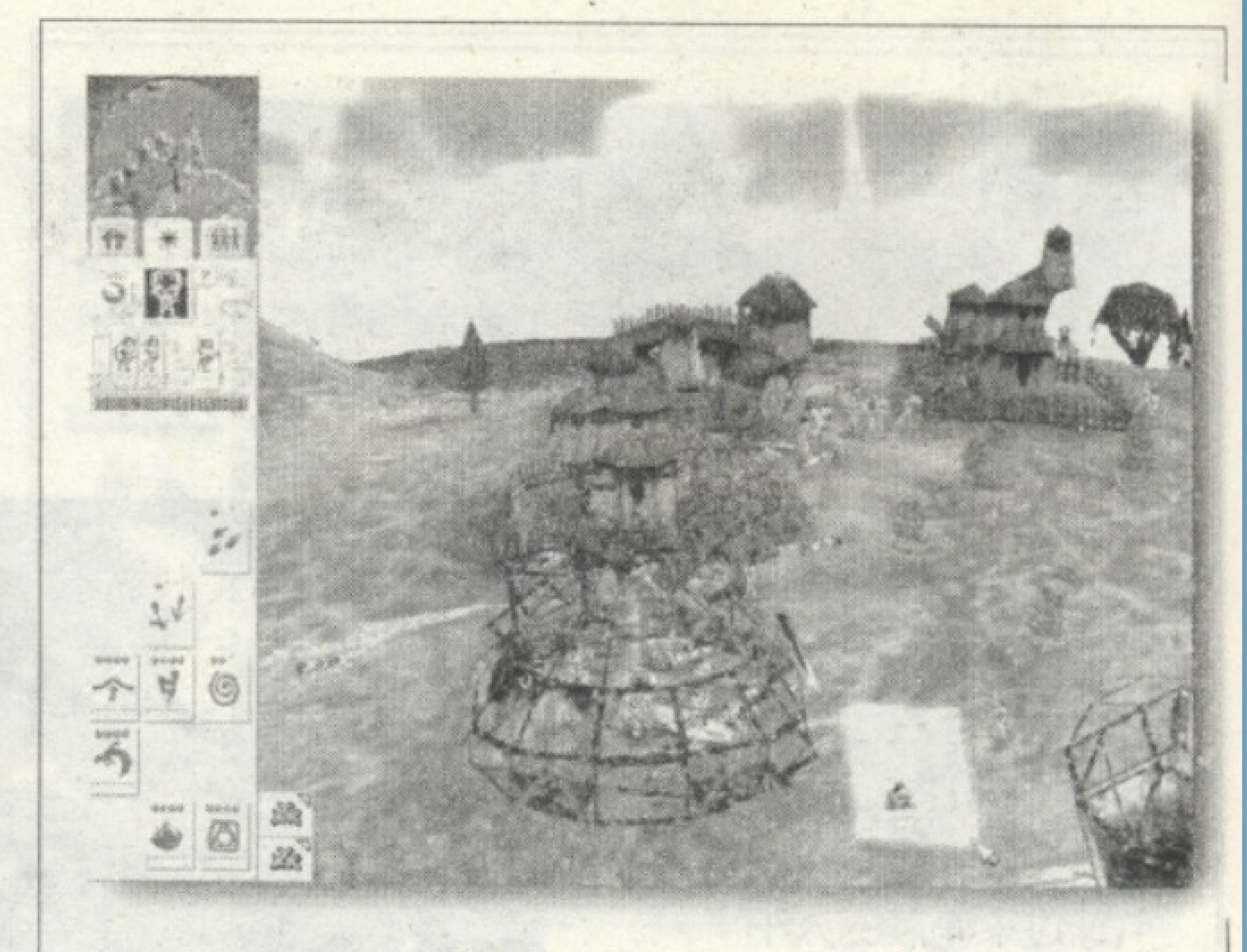
“我感到在沙漠中的某处隐藏着一种法术，它可以使我的信徒变得比以前强壮。我必须找到它。”

这一关将真正考验我们在前十五关中练就的功力。一开始祭司先皈依左上方的三个野人，同时开始建造武士训练营和神殿。接下来马上去右边河边皈依那里的野人（去晚了他们就会死光光），让他们建造茅屋、热气球屋、火武士训练营、守卫塔、船屋等，而河对岸那些被皈依的勇士们由于一时无法过来，因此索性让他们就地造守卫塔，然后再拆了守卫塔造个船屋过河。

招揽完河边的野人，祭司又连忙赶往营地下方皈依那里的六个野人，让他们膜拜不远处的石像头，以获得一发嗜血术。我们注意到Chumara和Dakini的营地就分布在这个石像头的两翼，他们双方在互斗的同时，也会从这个方向来袭击我们的营地，因此我们必须注意这个方向的防守。而Matak部落的营地则在我们营地的上方，是个近邻，仅被一座山隔开。在山那边的左侧还有座能够提供无限嗜血术的石像头，不久Dakini的祭司率领着她的信徒们便会膜拜那座石像头，同时Dakini的一大批武士会从另一面袭击我们的营地，而我方仅用三个武士和一个传教士就三拳两脚把他们都解决了，我们第一次感受到了嗜血术的威力（就象鸟枪换了炮），而后我们的祭司登热气球去石像头附近赏了Dakini的祭司一发闪电术，算是完成了第一回合的较量。

接下来我们积极发展自己的力量，派人去海中小岛取回了一发死亡天使术，派火武士乘热气球占据营地上下两侧小山上的制高点，在重点戒备下方两个部





落的同时，亦严密注意上方一山之隔的Matak部落。当我们发现Matak的祭司欲蚀平山脉冲过来时，我们提前干掉了她（笔者是在Matak蚀平山脉后马上取以前的存档才补救回来），使我们不至过早地腹背受敌。

由于Dakini的祭司每次轮回转世后总要到一座小山下的守卫塔旁呆立一会儿，所以我们的祭司便也经常乘热气球去那座小山坡上给Dakini祭司来个闪电或沼泽什么的，Dakini的发展亦因此受到了一定的压制。

当我方能够拉出一支十五六人的混编武装出远门时，便可以去山那边的石像头抢魔法了。当Matak祭司第二次使用腐蚀术打开到我方营地的通道时，我们已经拥有了四发嗜血术，我们的队伍在嗜血术的帮助下一股脑地冲过去，铲除了这个后患。此后便是“三国鼎立”的时期，在打击Dakini祭司的同时，我们还经常用催眠术将Chumara的武士们“接”到我们的传教士中间进行“教育”，或是让敌人的传教士到我们的训练营中“转职”。当我们再次拥有四发嗜血术的时候，便是敌人末日的到来。

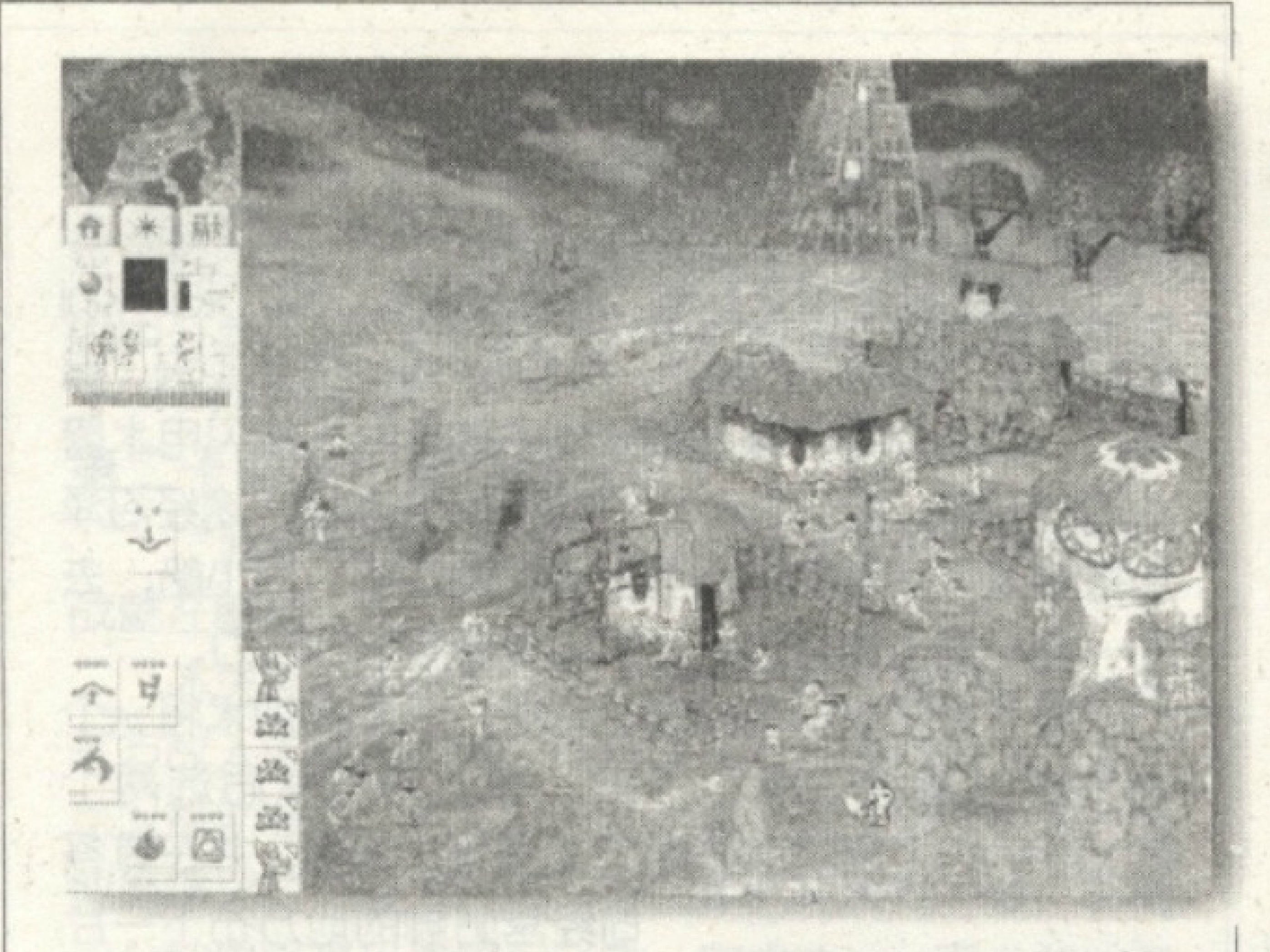
第十七关：中间地区

“我感到一场巨大的战争就在眼前。Chumara，Dakini和Matak部落正准备向我们发动战争。”在这一关，四个部落分别位于大陆的四端，在中心地带有一座石像头，膜拜石像头将会获得毁天灭地术。

开始时祭司要尽可能多地招收野人，将他们训练成各种战士。同时在通向中央地带的路上多建些守卫塔。另外还要尽快用腐蚀术将通往另两个部落的道路蚀断，这样会使三个对手之间的厮杀更为激烈，而我方则可以更加安全地积蓄力量。在本关中沼泽术起到重要的作用，不仅能够阻止敌人的进攻，还可以置于石像头脚下，将那里变成大批敌人的坟场。

当三方敌人在互斗中力量损失大半，而我方已积





蓄了三五十人的兵力后，便完全有把握将毁天灭地术夺到手了。而后立刻将所有勇士训练成武士，然后使用毁天灭地术，你会看到……

第十八关：主要的猎手

“Dakini部落是我们即将面对的三个部落中最强大的一个。我害怕他们会对我们施展令人恐惧的法术。”

在这一关中，我们的部落又要再一次面对三个敌人。首先，让勇士们在营地中建造各种建筑，然后祭司亲自来到Dakini部落前的石像头处（路上顺便皈依六个野人并带上他们），对其进行膜拜以获得毁天灭地术。等营地中船屋建造好后，再派信徒们乘船，悄悄地来到Chumara部落和Matak部落附近的石像头处进行膜拜，以获得火山爆发术（在此过程中，各方的敌人都会来攻打你的营地，你务必要守住，否则如果在人数上不占优势的话就，无法使用毁天灭地术了），然后再用火山爆发术使这两个部落的人数减少。由于自己与Dakini部落在同一岛上，所以在祭司使用几种比较有杀伤力的法术消耗掉他们的力量之后，就可施展毁天灭地术了（呵呵，又可以看一次“壮观场面”了）。

第十九关：靠不住的联盟

“Dakini部落在这个世界上已经成长得十分强大了。我对我的部落与Chumara部落的联盟表示怀疑，但我必须保护他们的营地并阻止Dakini部落把我们都毁灭。”

我们在一座小岛上，而Dakini部落和Chumara部落在另一座小岛上。由于Dakini部落过于强大，因此Chumara部落与我们结成了联盟。这样一来我们必须保证他们部落的安全，如果他们被我们的公敌Dakini部落消灭了的话，唇亡齿寒，我们也就不保了。

所以一上来要先尽快皈依附近的野人（稍慢一点他们就会死光光），然后让六名勇士膜拜小岛上的石像头获得三发传送术，这样祭司就可以利用它到这个世界中的任何地方。同时祭司开始积蓄冲击波、毒虫术、闪电术和腐蚀术。

没过多久便传来有人使用腐蚀术的信息，这标志着Dakini开始向Chumara发动进攻了。我们的祭司马上传送到Chumara的营地，以冲击波和毒虫术帮盟友挡住了敌人的两三次进攻（其间Darkin还可能会从水陆袭击我们的营地，因此在帮别人的同时千万不要忘了自家的建设。另外可以用鼠标直接在左上角的小地图上点击，以达到迅速切换场景的目的）。

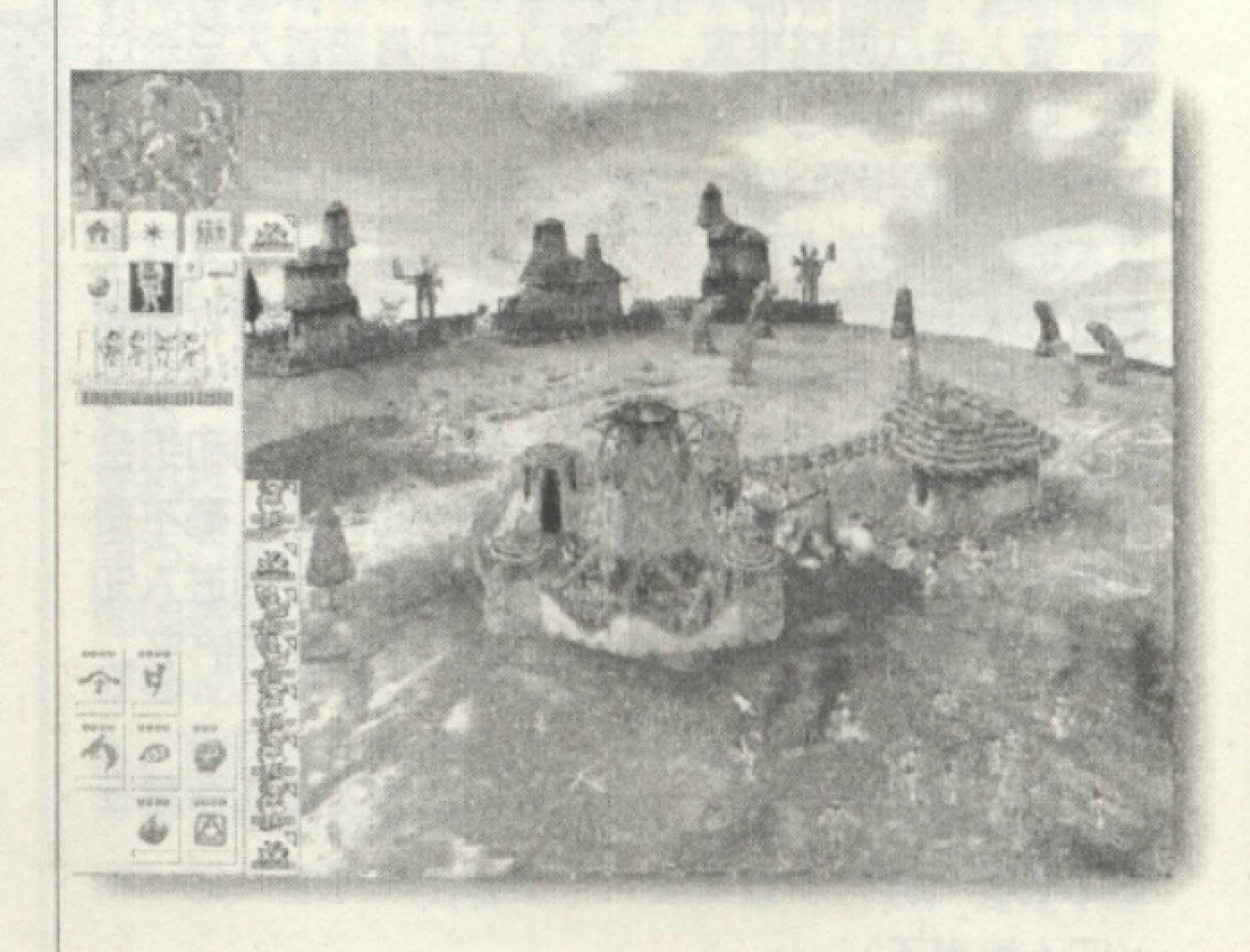
当传来有人使用大地之桥的消息时，祭司立刻传送回我方营地靠河的一侧，发现Dakini的祭司已经将河两岸连通了，正率领大队人马气势汹汹地走过来。我方祭司立刻用腐蚀术重新将通道蚀断，Dakini全军连他们的祭司一起统统被沉入了水中（一定要拿准施法时机才行），真正做到了“不战而驱人之兵”。

此后我们可以派六个人悄悄去Dakini营地附近膜拜石像头，获得火山爆发术。当我们的混合兵力达到五十人以上时，便可向Dakini的营地发起冲锋了。

第二十关：群岛

“我感觉到Dakini部落正在为战争做准备。要想增加我的军队以便在战争中与他们抗衡，就必须找到更多的土地。”

在本关中，我们的营地坐落在一座很小的岛屿上，在上面根本就没有办法建更多的建筑，我们必须想别的办法。因此一上来要先造船屋，然后皈依野人。凑足五个人后，乘船先去膜拜所在小岛下方的石像头获得大地之桥术，接着在我们小岛上方右侧会出现一个新的石像头，再派六个人去膜拜它会获得移山填土术。此时，我们就可以将岛屿修得平整些，好继续建造其它的建筑。而后在我们小岛上方左侧会再出



现一个石像头，这次让七个信徒膜拜它会获得火风暴术。之后在右侧会有一座火山爆发，在火山的余烬中又出现一座新的石像头，派八个人膜拜它会获得一个火山爆发术（这一系列事情可真够奇妙的）。

在以上这一系列的"磕头活动"中，我们的营地将经受Dakini的数次大规模强攻，在这里最有力的克敌法宝就是小小的毒虫术。方法是：让祭司登船守在敌人来袭的主要水路上（或站在水边守卫塔上），见到满载的敌船后立刻放出毒虫术，敌人二三十人的队伍便会马上主动下海喂鱼。

剩下要做的就是训练出更多的战士了，还有就是找机会去别的岛上再招此野人过来（数量可不小呢）。发动攻击时我们的部队要从敌人比较少的地方，也就是有知识库所在的地方上岸，祭司膜拜知识库获得死亡天使术，最后便是凭借法术和我们战士的力量消灭所有敌人。



第二十一关：破碎的陆地

"这是一片神秘的、敌对的土地。我感到在我们与Dakini部落开战之前，我们必定会在这里遇上很多危险。"

这是一个颇为壮观的世界——大地经常在颤抖，天空随时会燃烧，我们和Dakini的部落都座落在这样一块"活跃"的大陆上。因此一开始就要派三名勇士去膜拜轮回座附近的图腾柱，以引发一个移山填土术，阻止身旁一座火山的爆发。接着让勇士们建造各种建筑，敌人会从两路来攻，一路从左边直接派人马杀过来，我们则以守卫塔和传教士相对抗；另一路则由Dakini的祭司带领火武士乘热气球从右边断崖过来，欲以大杀伤力的法术打击我方，我方则以七八个火武士乘热气球守在崖边，叫Dakini的祭司总是还没靠近就被揍了下去。我方祭司则带领几名信徒去膜拜营地左上侧的石像头，获得两发腐蚀术。成功后，祭司和组合编队的战士们再去膜拜营地右上侧的知识库，毫不费力地将在那里看守的敌人士兵们消灭掉，祭司进入知识库学会了火山爆发术，然后一举将敌人营地铲平。

第二十二关：孤独

"只有我一个人……我应该靠我的力量和智慧在这个世界上继续生存下去。"

在这一关中，我们只有祭司一人。首先让祭司膜拜身边的方尖石塔以获得最多的法力，这样祭司便能够施展所有法术了。然后用一发闪电术击毁Dakini（红）建在附近的守卫塔，再用催眠术"借"来Dakini的武士去干掉他们的祭司。而后在Dakini营地中央"安排"一块沼泽地，祭司则亲自去破坏刚才被闪电术劈过的守卫塔，吸引Dakini的信徒们赶来救援，途经沼泽时即被全歼。随后祭司登上停在岸边的一只小船，去另一座小岛上膜拜方尖石塔以获得额外的法力。

接下来到Chumara营地附近，先用腐蚀术将一个热气球从高处"降"下来，登上热气球后选两个Chumara人口最密集的地方下两场火风爆，并在其祭司经常站脚的地方布下一片沼泽，最后再施展一个死亡天使术即可撤离了。

祭司下一步来到Matak（绿）营地附近的一个断崖上膜拜方尖石塔，补充新的法力。然后利用手中的四发闪电术将Matak营地中的四座守卫塔全部击毁，再在其营地中央施展火山暴发术。不久死亡天使已将Chumara部落完全消灭，并飞来这里继续参战。祭司则将手中还未使用的所有攻击法术尽数抖了出来，很快便将Matak部落铲平了。（本关能够看出一位玩家对祭司的运用能力）。

第二十三关：地狱

"所有的三个敌人部落又一次与我们对立起来。我必须找遍整片地区以发现所有可以帮助我们的法术。"

在这一关中，上天并没有给我们太多的帮助，仅在我们部落的上方有座石像头可以提供火风暴术。不过本关给人的感觉倒不如前几关的难度大，Matak和Dakini部落与我们在同一块大陆上，他们并不比我们更强大，而且攻击性也不是很强，Chumara部落则单独在一座海岛上。

一开始先让祭司尽可能多地皈依周围的野人，让他们围着轮回座建一圈茅屋，然后再建训练营等设施，同时祭司继续皈依较远地区的野人，甚至还可以将敌人营地附近的野人也都皈依过来，间接削弱敌人的有生力量。在营地建设过程中一方面要注意上方的山口，在那里多建些守卫塔，另一方面还要防备敌人

的间谍经常从水路摸过来放火。由于敌人来攻的次数不是很多，所以我们的力量迅速壮大起来，当具备一定规模的兵力，且祭司的各种魔法都已蓄满时，便可以出兵消灭Matak部落和Dakini部落，最后再乘船攻下Chumara部落。

第二十四关：旅行的结束

“我感到我们的战争就要到达尽头了，最后的决战就在眼前！”

本关刚开始时的形势对我方不利，我们的营地在三方敌人的营地中间，而且本关没有任何额外的法术可以帮助我们。由于Matak的祭司不久就会对我方营地施展死亡天使术，所以要么集结起所有力量，在两三分钟内将其迅速铲平（不一定成功），要么就以最快速度训练出十名以上的火武士，最后好坐上热气球守在Matak部落的方向，当死亡天使出现后，在我方“高射炮火”的追击下起不了多大的作用就成了碎片（注意随时保证火武士在十人以上）。由于Chumara和Dakini经常互斗，所以我们可以把主要注意力先放在Matak部落上，积蓄力量将其消灭。而后踏踏实实地守好营地上下两个狭窄路口，等我们拥有更强大的武装力量后，再去铲平另外两派敌人。

第二十五关：新的开始

“终于，我成为了神，我将消灭任何对我不忠的人！”我们祭司的旅程真的结束了吗？其实还没有，在她成为神之后，敌人仍念念不忘要来侵犯我们的部落。不过没关系，我们的祭司，不，我们的神，她会直接从天上施展法术，并且不再有施法范围的限制。因此一开始就可以先给敌对各派祭司每人一发闪电术，算是个下马威。而后积极练兵，修筑防卫塔，注意不要让敌人的营地发展到我们的脚下。

尽管这是最后一关，难度却不算太大，敌人在我们神的祭司面前，显得更加不堪一击，他们的灭亡是注定了的。而我们的这位祭司，她的旅程到此就真正结束了，她终于实现了她的梦想，成为了神！



决战生死之间 II



北京 Summer

嗨，朋友们，我是Summer，《生死之间 II》“末日传说”天下第一高手。跟你说，牛皮不是吹的，火车不是推的，要问咱为啥《生死之间 II》玩得这么好，绝活就是——它是咱“老撒”策划的（全套关卡设计）。在《生死之间》的世界上，哪个地方长一根毛儿，咱闭着眼睛都能把它拔出来。好了，闲话到此为止，开练！

第一关：一开始便集结所有的机器人，沿着上边陨石铺成的路杀出，见一个打一个，见两个打一双，一路打到敌人的基地。命令一个机器人到敌人老窝儿中间“+”字位置，稍等片刻，敌整个基地便归我了。

当然，手笨点儿的新手可以建两座SM元素提炼厂，等攒足3000SM元素后亦可过关。这一关是让玩家熟悉建造方法，移动单位在什么地方能停、什么地方不能停、获取资源的方式等……小菜一碟！

第二关：首先建三座元素提炼厂，再建两座机器人生产厂。在我方基地的上方建一座通用炮台和两个甲板，多多生产机器人（主要是杀手），再多造些推进器、电厂（我一般每种造10个，且比例为1:1）。命令机器人到基地上方的甲板上集中，再命令整个基地向右方移动，记住发布命令时按住“shift”键，不然你的基地会被陨石挡住前进的去路，且会受到损伤。在移动过程中，你的机器人会自动消灭陨石上的敌人，到达右下角后再向上方移动。你可能会问为什么一开始不直接向右上角移动，放着弓弦不走偏去走弓背？唉，你听我的就是了，如果直接过去，会在中途

（下转插十四）

绝地风暴II之风起云涌

河北 宋斌

喜爱即时战略游戏的玩家想必都玩过《绝地风暴》吧？其独创的科技升级和部队获取经验值系统给这个游戏平添了许多魅力。其二代《绝地风暴II之风起云涌》不仅继承了原有的特色，而且增添了自由组合武器功能及更为丰富的兵种，玩家可以选择自己喜爱的兵种和战术与AI强大的电脑斗智斗勇；三方的建筑或部队从外形到功能，都各具特色，虽有类似但绝无雷同；不次于任何同类游戏的片头动画；符合游戏背景的荒凉的大地、逼真的山川河流；画面精细到甚至可以看清战车履带的转动，士兵们在抽烟、摘帽或是玩弄手中的装备，以及把炸弹当作皮球拍的细小动作；还有变种人的双手长在同一侧等等（在这一点上使WESTWOOD的《沙丘2000》相形见绌）。游戏的配音（英文版尤甚）和特制的多首乐曲也为玩家倍添享受。独孤求败们还可以进入单机模拟联网模式，即自己充当主机，调出四、五个联盟的电脑为模拟对手，你能坚持到最后并取得最终的胜利吗？笔者与几位同好月余来夜夜苦战终于爆机，忍不住要将其间酸甜苦辣一吐为快。

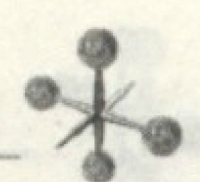
故事发生在核战后的整整第一百年。继一代的大战之后，正当两败俱伤的幸存者们和变异者们经过调整，准备重燃战火之际（好了伤疤忘了疼？），一支强大的第三方部队出现在战场上。原来，远在偏僻乡村而幸免于核战的第九类机器人——农业机器人也学会了“枪杆子里出政权”，不过好象它们还没有学会坐山观虎斗……

游戏界面右侧的一排图标，依次代表士兵、车辆、组合兵器、空军、建筑物、炮台、围墙、盟友（联机模式才有）、资源回收和地图开关、系统各选项，游戏流程完全是一鼠走天下。点击建筑物后，如果已经建有主基地，可以在附近已有建筑的空地上建造相应的建筑（再点可取消）。主基地可升级，升级后可以研发出修理厂、围墙、自给自足的能源站（石油储量少时，堪称救命稻草），并增加地图和雷达预警功能。兵工厂通过升级后，除可造出更酷的战车和飞机外，也为组合兵器提供运载基座和附加性能。兵营升级，兵哥们的身价与能力上升不一定成正比，一切都取决你怎么指挥。控制中心升级是敌强我弱时的明智选择，不但能研发出各种炮台，还提供用途与威力各异的组合兵器。电厂升级，可让每一运输车的石油产出更多的能源等等。坚固而便宜的围墙也是非常有用的建筑；电磁墙（每两个墙座必须建在一条直线上）的电滋波会自动让你和友军的部队通过而粉碎任何企图强行通过的敌人。

三方部队各具特长。第九类机器人具有不怕碾轧的特性（当然造价在三方中也是最高的）和强大的机械化部队，其五、六辆收割机（外形更象一只机器螃蟹）加上一辆防护力场组成的的战斗集团足以横行天下；幸存者的终极战车机关炮加导弹火力猛烈无比，电脑擅长的人海战术足以让新手们手忙心乱。更因其掌握最高科技而可以制造几种强大的组合兵器；变异者仍采用变异生物与科技结合的半机械化部队，防御与攻击力都逊于其他二方，但其导弹巨蟹可称为步兵终结者，而且它的最高级别炮台——死亡接触，其威力和发射频率也会让你对其的强攻死伤狼藉却一无所获。值得一提的是三方共有的空军。起初你也许会认为运输机运载量太小无甚大用，其实它不但皮厚可以用作侦察机，在一些特殊战术中更有不可替代的作用。战斗机威力较小，可对敌做不停的搔扰。轰炸机不能再投掷核弹，且每轮投弹后必须着陆休息一会儿（不一定要回基地），但大机群攻击的杀伤力绝对可以左右战局。不过敌人吃过几次空中大餐后，一定会造出密集的防空炮台或炮车严阵以待，你还是先想法拔掉这些眼中钉吧。所有的部队积累经验后皆可升级为老兵（血格变蓝或变红），不但破坏力显著上升，步兵部队在休息时还可恢复生命值，这在没有基地的关就显得特别有用。

自由组合兵器套件是该游戏中极为精





彩的内容。点击该选项后出现两行图标，先点右侧的，由上到下分别是小、中、大型运载基座，当然是体积越大价格越贵的能配的武器和附加性能越多，也就越高级。再点左侧的兵器，比较有用的是修理车、防空车和重炮。允许的话还可再点右侧下方的附加性能，依次为加强速度、反雷达侦测、加强装甲、加强破坏力、自动修复，最后点击箭头确定。修理车可以免费修复所有机械和半机械化部队，让它随军修复老兵部队十分划算。发出命令后它会自动修好附近所有受损部队，修理易受损的大群轰炸机特别方便。三、四辆修理车加上装甲与自修复功能的防空车是款待敌人空军的最佳组合。重炮（投石车）因为射程最远，适于攻击敌人炮台，还可轰击高地上的敌人。此外，机器人的防护力场、变种人的狂热分别可极大地增强附近同一方部队的防御力和攻击力。变种人的小型电



浆车性价比极高，在近距离拆房子的威力简直无与伦比，最坚固的主建筑也只要三下。而人类的最高科技结晶我们称之为“紫色清洁工”，一旦由它“发言”，甚至连友军也逃脱不了被清扫的命运。

同一代一样，游戏中的地面部队除重炮外不能攻击到高地上的敌人，因此占据地利的小部队完全可以以弱凌强。路口悬崖上的一个炮台，几个小兵便可一夫当关，加上工程师修理炮台的效率奇高，整个游戏绝对的守强攻弱。一味造兵而不讲究战术的话，就算您不心疼昂贵的高级兵器，资源再多也会填进无底洞。而且敌人每一关往往都占了资源与地利之便，很能检验玩家的毅力和战术，因此我前面说的“斗智斗勇”毫不夸张。笔者和几位同好都是被电脑逼出了一些歪点子，愿与诸君同享：

1.“仪仗队”：同一代时一样，把大部队排成两行，用快速兵种引诱敌人从中间通过。除少数可在行进中开火的战车会顺手揩点油外，大多数敌人只会穷追，结果在一阵热烈的“夹道欢迎”中丢了性命。另外，攻击炮台射程外的敌人或易逃走的运输车、着陆的飞机时，可用强制攻击（ALT+鼠标左键）打紧挨敌人的空地，可有意想不到的收获。

2.以守代攻：建立固若金汤的防御体系。地形好的可以在扼守路口的悬崖上建起炮台（一定要安排好，相同的建筑和炮台只能建四个），旁边站几个工程师；狭窄的地方则放几个投弹兵，作用丝毫不亚于高级炮台。空旷之处也有绝招：由于电磁波威力强大，攻击电磁墙是电脑的首选，他们甚至不去理会墙后猛烈开火的炮台和部队（有AI低下之嫌？），你要做的只是及时修理或更新快被打坏的墙座。有“清洁工”帮助防御更加万无一失。积累大量的资源和部队，敌人耗光了石油之后，他们的末日也到了。但对有时间限制的关则不适用。

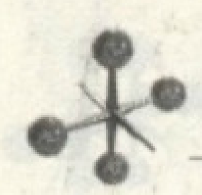
3.“外科手术”（山姆大叔那一套？）：战事吃紧的当儿，电脑也会紧抠着用钱，这时灭掉它一个油井，它会半天缓不过劲儿来。粉碎其一波攻势后，乘它的机动部队不多，用运输机或反雷达的运兵车偷运小股部队到其后方纵火，若它不及时重建油井的话，着火的石油会烧完。幸存者的喷火兵和变种人的电浆车有大师级的拆屋技能，笔者曾用一辆电浆车一次拆了一个油井、一个电站、四个风力电站，被发现后仍“玉碎”了敌方一座主建筑。如此几次后，进攻吧！

4.人海战术：步兵的威力绝对不可小觑，由于个小，他们的密度可以很大，集体的火力远远强于相同面积可容下的战车。看着地图上黑压压的一片红点儿将敌人的蓝点淹没，真是过瘾啊！投弹兵是多面手；导弹兵可攻击飞机；火焰兵擅长拆房子和炮台；镭射兵、神经射手和高级播种机器人升级后对付敌兵一枪一个，不过在导弹巨蟹和“死亡接触”面前您可得悠着点儿。

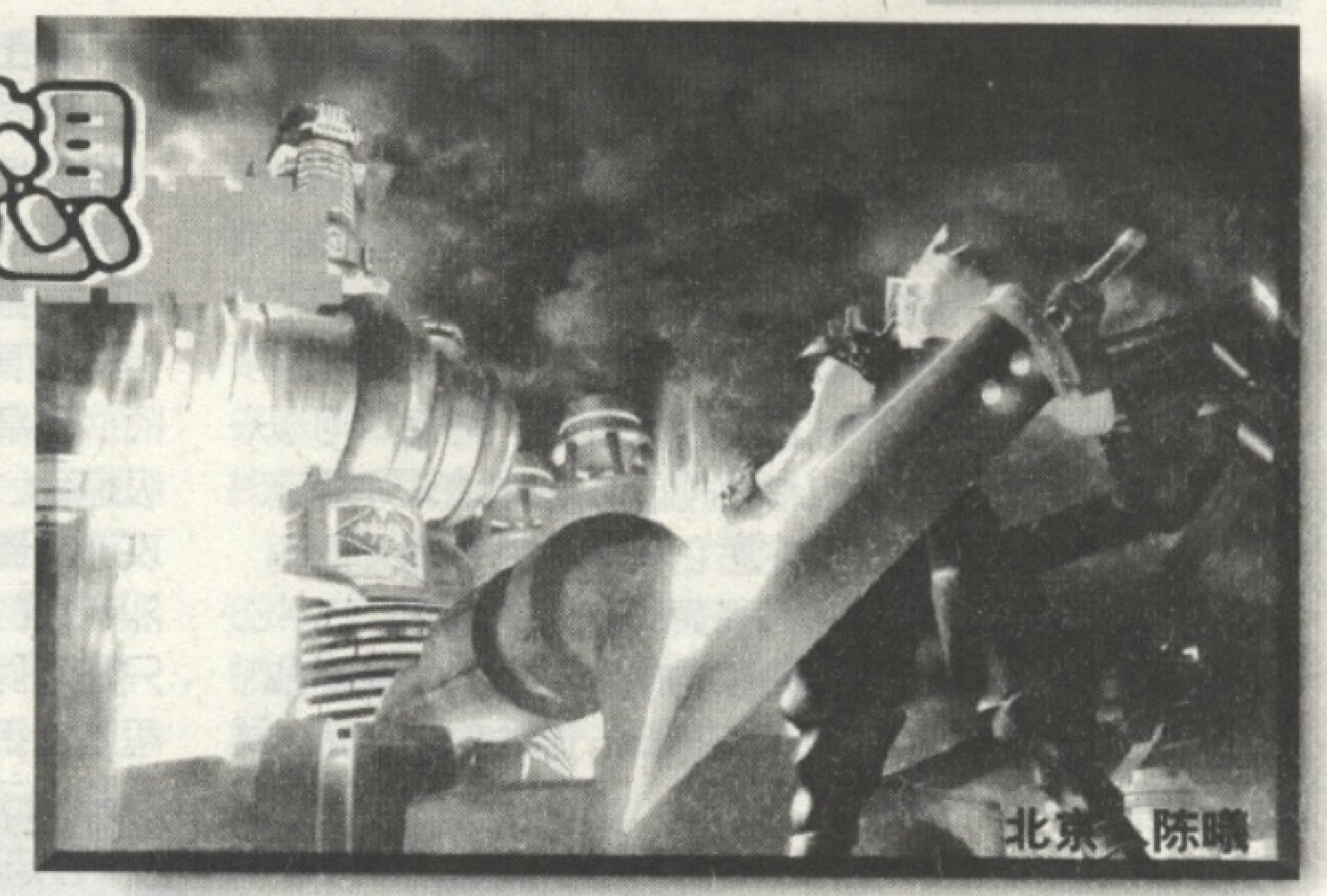
5.无耻的空投基地：攒上几万资源，利用炮台隔着建筑物不能开火的弱点，空运一辆基地车到敌人基地内的相对安全处展开。太玄乎？不要紧，一边在后建起炮台甚至兵营，一边在前不断建起电磁墙让敌人练枪法不就行了。幸存者运几辆“清洁工”来保驾，空投成功率100%。敌人的资源和兵力很快会耗光，就轮到咱唱主角了。用爆破兵突然绕过敌人建筑炸掉炮台也是个不赖的法子。

6.最卑鄙的战术：集合三、四辆“紫色清洁工”，前进！敌人的机动部队只露几面便纷纷呜呼哀哉，至于炮台嘛，跟上成群重炮，推平它们！

另外，资源有限或时间紧迫时，敌人或友军的油井可为我用；初期可建两个电站，然后卖掉一个迅速获得两辆运输车开采资源，等等。总而言之，只要陆空配合进攻，辅以阵地战和游击战，以“断其粮草”为第一目标，获胜并不难。



最终幻想



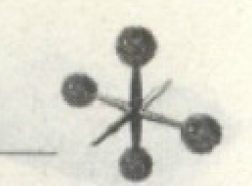
北京 陈曦

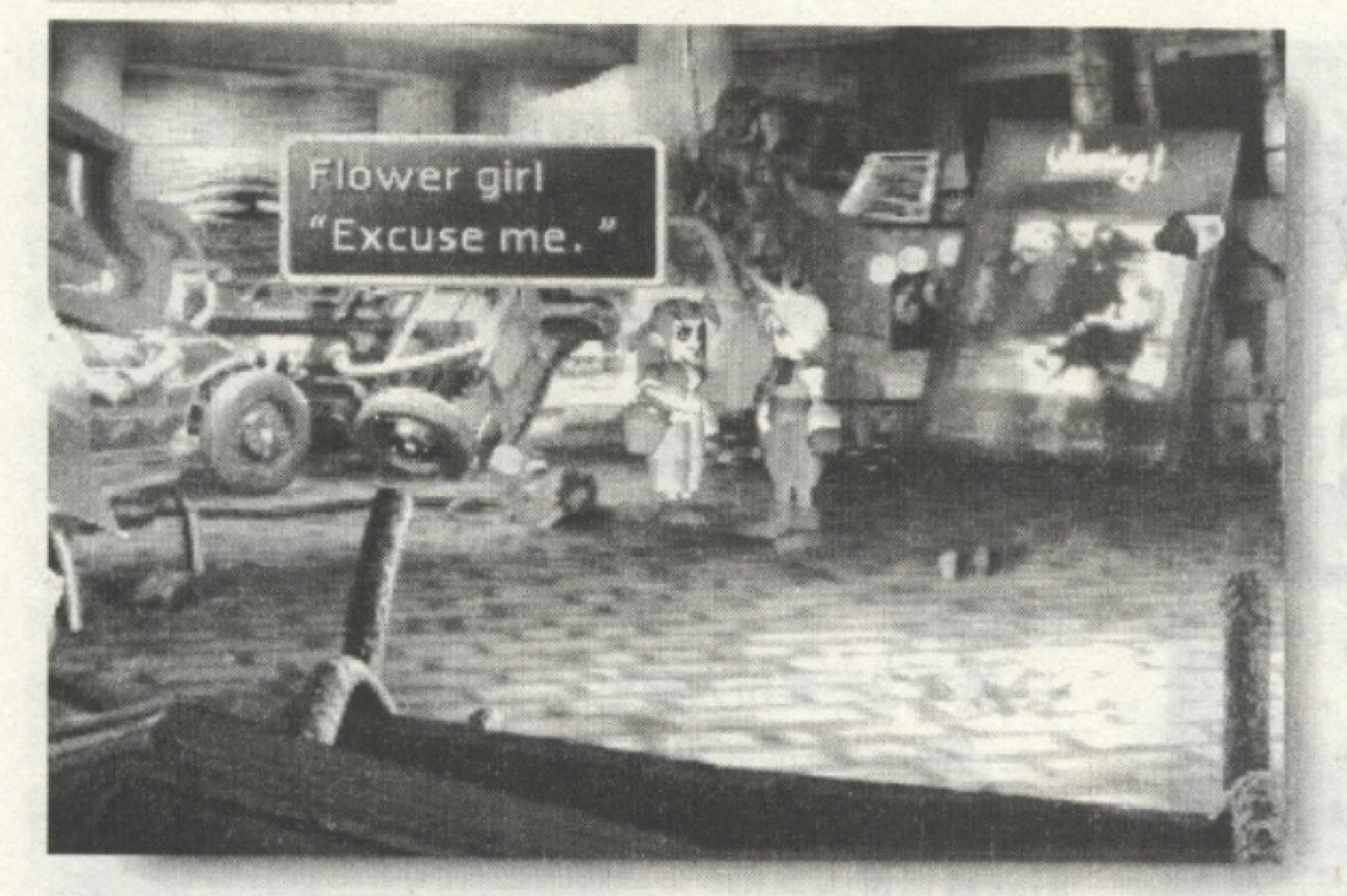
由于笔者对RPG游戏的偏爱，这些年来浏览了大量的此类游戏。经过多方的考证，发现东西方在RPG游戏制作的风格上有着很大的差异：西方的角色扮演类游戏由于源于早期的桌面游戏，便注定了它所强调的是精彩的谜题、让玩家自由发挥的游戏空间，能给予游戏者极大的参与感，诸如《创世纪》系列；而东方的角色扮演游戏强调的是紧凑的故事情节和华丽的画面与效果，比如说《最终幻想》、《勇者斗恶龙》系列。造成这样大的差异，最早是由于游戏所执行的平台所造成的。在电脑游戏的早期，由于其粗糙的界面、繁琐的操作，无法获得日本人的青睐。反倒是电视游戏机因为具有操作方便、容易上手的优点，而深入到大多数家庭之中。而西方人士与生俱来的研究冒险的精神是众所周知的。因此，对于电脑这一类高科技产品的接受度自然也比较高，所以电脑的普及率也比东方较广泛。另外，由于民族性的不同，也造成游戏有截然不同的风格和走向。老实说，对于很多“骨灰”级玩家而言，对于那些日本的角色扮演游戏根本是正眼也不瞧一下的。原因很简单：单线式游戏发展（缺乏自主性）、没有能令人激发脑力的谜题（会玩到打哈欠）、无法自行创造队友及角色（很难让自己真正融入到游戏角色中去）、繁琐的迷宫加上枯燥乏味的“踩地雷”式战斗升级模式，让玩家觉得缺少冒险的刺激感及直接参与感等等。对于过惯了右手拿剑（笔），左手拿盾（笔记本）的笔者，起先也对日式角色扮演游戏颇不以为然。当然，除了上述的几点原因外，语言的隔阂也是一个很重要的原因……

1998年6月，《最终幻想VII》电脑版正式由史克威尔从PS版移植后隆重上市，据闻无论是国内还是国外都反应热烈。掀起了抢购的狂潮。继PS版后又兴起了一股新的《最终幻想》热。回顾以往的《最终幻想》系列，每一集的推出都能够引起游戏界极大的轰动。而且几乎每一集都是角色扮演类游戏的经典，都能给角色扮演类游戏带来某些新意。它的下一代产品一直是玩家心中永恒的期待。时至今日，让大家朝思暮想的《最终幻想VII》终于在电脑上揭开了神秘的面纱!

在《最终幻想VII》的世界里，存在着这么一个神秘的邪恶组织——神罗。这个组织以改善市民的生活为名而在各大都市中设置根据地，暗地里却在抽取大地的生命之源，妄图利用生命之源的力量称霸全世界。游戏的主角——克劳德，本是“神罗战士”（类似于现实世界中的雇佣军）中的一员，但为了自小青梅竹马的蒂法及我见犹怜的艾莉丝，他毅然决心加入起义军，与众好友齐心协力对抗“神罗”（好象古往今来的英雄好汉都是冲冠一怒为红颜，更何况这里的红颜是两位!）。一段悲欢离合的冒险旅程也就由此展开。

《最终幻想VII》最大的突破在于它是第一套基于3D多边形引擎所开发的角色扮演类游戏。这使它在视觉效果上产生了前所未有的巨大震撼；此外，日式卡通人物，和西方写实的画风也在此发生了剧烈的碰撞。这些角色从外表上来看基本上都是中性的，没有国界之分，所以很容易就会被东西方人





同时接受。不过，在游戏进行的过程中背景图像的大部分都是以贴图方式完成的，只有人物和特殊物品是以多边形绘制；在战斗场面中，人物及怪物的造型更加逼真，同时配上各种特殊的招式以及强大的魔法，让战斗乃至练功都成为一种令人期待的享受（"踩地雷"什么时候也开始令人期待了！）。在游戏中，你可以买到各种各样的武器来提高自己的攻击和防御力，学会各种各样的终极技，并通过"秘石"得到施展法术的能力。但游戏中几位主角的最终装备却是买不到的，这需要玩家在游戏中去寻找。当然，就算找不到也不会影响游戏剧情的发展。只不过你将看不到那些华丽的究级大招儿，会很遗憾的。

很多电脑角色扮演游戏，在RPG的最重要元素——剧情的铺垫上，都显得力不从心。往往太注重画面及音效上的表现，故事情节则安排得平淡无奇；或是故事做得惊天动地，而画面和音效上却显得力不从心。但是在《最终幻想VII》里，不但画面和音效表现一流，连剧情的安排也很富有诗意。虽说该游戏仍旧采取日式游戏的单线流程，但事件之间的衔接却非常紧凑，一环扣一环。会有一种让人想一直玩下去的感觉。此外，《最终幻想VII》的故事线索非常长，而且高潮迭起绝无冷场，可供玩家替换使用的角色更多达9人，在游戏进行的过程中，将会逐渐把每一位角色的背景交待清楚。除了标准的冒险旅程之外，游戏间还穿插了好几个有趣的小游戏（如：赛车，模仿对手做动作等），令笔者玩得如痴如醉，欲罢不能。同时也和主线游戏紧密地结合在一起，顺利地完成这些小游戏后，你还可以获得额外的奖赏，（例如秘石、超级武器等等）

随着游戏流程的延续，玩者将可以海、陆、空的方式在三座大陆上进行冒险。《最终幻想VII》虽然在剧情上为单线，但在游戏界面上的操作却偏向于美式的开放式作风。到了游戏的后期，玩者可以自由地在三座大陆间移动。这个时候，有心将该游戏玩透的玩者便可以多花上一些时间，去挖掘一些隐藏在游戏中的奇珍异宝，来装点你的装备档。

魔法的部分一直是《最终幻想VII》最引人注目的卖点。华丽的魔法施展后的绚丽画面，增添了游戏的许多乐趣。其中，最醒目的当属召唤系魔法：透过召唤秘石，玩家可以施展魔法召唤不同的生物攻击敌人。在召唤生物时的惊人动画（全部以多边形组成），充分体现了这些魔法的惊人威力。

笔者对于《最终幻想》系列的音乐也一直情有独钟，其自六代起就加入了类似歌剧的音乐形式，丰富了游戏音乐的内涵。在这一代中，除了柔和优美的主题音乐之外，在和塞菲罗斯对战时那段惊天动地的旋律更是值得反复欣赏的曲目。

在如此绚丽的光彩笼罩之下，实际上也隐藏着许多问题。首先，由于史克威尔以前从未推出过任何电脑游戏，因此对于电脑的软硬体界面并不十分熟悉，而采用的技术也稍显落伍。同专业电脑游戏制作厂家有一定的差距。例如播放过场动画的部分，竟然是将320×224解析度的AVI文件放大至全屏播放，因此在视觉上产生了衔接效果不佳的情况。此外，是音乐播放的问题，游戏音乐是以Yamaha XG MIDI的规格所制作的，因此玩者若想获得最佳的源音输出，最好是去买一部相容于XG MIDI的音源器（显然这是一个近乎疯狂的举动）。否则，如果使用游戏中所给的模拟软件，或是GENERAL MIDI规格播放音乐，都无法获得PS版中的最佳源音效果。

另外，与硬件的兼容性问题，也是《最终幻想VII》中很令人头疼的，而且大部分都发生在显卡部分。有些显卡必须更新至最新版的驱动程序才能运行该游戏，否则会死机或干脆无法进入游戏；另外，3D加速卡的驱动程序最好是由制造厂商针对该游戏所推出的芯片撰写的，使用公共的驱动程序仍会有很多问题。到目前为止，仍有一些显卡仍旧不能玩这个游戏。虽然《最终幻想VII》宣称可以利用软体模拟的方式，在没有3D加速卡的情况下进行游戏。但如果是那样的话，我刚才说的这些话你就当我什么都没说。因为，没有3D加速卡的《最终幻想VII》从某一角度来说并不能说是真正的《最终幻想VII》。

无论怎样，虽然《最终幻想VII》已是两年前的游戏作品，但以今日的眼光来看，它仍是电脑RPG类游戏中的一颗璀璨巨星。





特别介绍

小店一直以来就抱着能让所有的玩家更好地进行游戏的宗旨而在网上努力地寻找着各式各样的游戏补丁。寻找补丁的过程充满了艰辛但同时也颇具乐趣，经常是为了一个补丁来回于国内外各大游戏站点，寻寻觅觅如大浪淘沙般不知疲倦，其间辛苦真是冷暖自知，不过付出的时间和精力并不是没有收获的，为此我们得到的回报是玩家热情的支持和收集到了大量的优秀游戏站点的资料。其实小铺的大量货物都是从这些站点批发而来，在INTERNET日益流行的今天，使用电脑（无论是编写程序、使用软件、玩游戏）早已经打破了一个人呆的家里独守"单机"的局限了，也许找到一个好的网络站点从中得到的收获要远比你在家死啃过时的计算机书籍要来得强，为此从本期补丁铺开始，我们会不定期推出优秀游戏站点（小铺的供货商）的介绍，从而更方便玩友更好地进行游戏。

本期供货商介绍：极品飞车中文网

网址：http://www.zhanjiang.gd.cn/home/liuans/game/index.htm

简要介绍：我们所见过的有关"极品飞车"系列游戏的最佳国内中文个人游戏站点。包含有大量的有关"极品飞车"三代游戏的咨讯。本期补丁大礼包的所有礼品都由该站点获得。如果你是一名"极品"车迷的话，那么极品飞车中文网是你不二的选择！

补丁大礼包

《极品飞车III——热力追击》补丁合集

礼包清单

一、新车之三菱拉力赛车

简介：出现在极品飞车中的拉力赛车，绝对精良的制作！试想选一辆赛车作为你的座骑，那一骑绝尘的滋味真是难以言传！

安装使用：首先在游戏安装目录下的CARMODEL目录（该目录路径为盘符：NFS3\GAME-DATA\CARMODEL\）下新建一个名为EVOV 的目录。然后将EV目录中的所有文件拷到NFS3\GAMEDATA\CARMODEL\EVOV目录（当然压缩文件中的说明文件就不必解压到该目录了），同时再将EV目录中的07_00.qfs文件拷到NFS3\FEDATA\ART\SLIDES目录下。完成后再进入游戏，该辆三菱拉力赛车便会出现。

二、新车之法拉利F50

简介：崭新的法拉利赛车3.0更新版。法拉利跑车不用我们多介绍了吧！这样的车辆只有用一个字来形容：酷！

安装使用：首先在游戏安装目录下的CARMODEL目录（该目录路径为盘符：\NFS3\GAME-DATA\CARMODEL\）下新建一个名为FF50的目录。然后将FF50中的所有文件拷到NFS3\GAMEDATA\CARMODEL\FF50目录，同时再将FF50目录中的45_00.qfs文件拷到NFS3\FEDATA\ART\SLIDES目录下。完成后再进入游戏，该辆法拉利赛车便会出现。

三、新车之DIABLO跑车

简介：极品飞车中的暗黑破坏神！那闪亮的车身隐隐泛出妖异的光芒，怎么样，心动了……

安装使用：安装使用方法基本同上，不过你只需完成将DTOP中的.viv文件拷到NFS3\GAME-DATA\CARMODEL\DTOP目录下这一步，完成后再进入游戏，魔王赛车便会现身。



四、无冕之王的奖励

简介：有没有觉得《极品飞车III》有点变了，变得难多了！有没有想过得到原本应该属于冠军才能拥有的奖励，那应该是每个赛车一族的梦想！那么有了这个补丁，你将美梦成真，你将可以在没有获得任何冠军的情况下获得奖励车（警车）。

安装使用：将CAR目录中的Trncar.exe文件拷到《极品飞车III》的安装目录下，然后运行该文件，再进入游戏便可见到效果。

五、热力追击大集合

简介：允许你在热力追击模式下与所有的警车同道飙车！

安装使用：将HACK目录中所有文件拷到《极品飞车III》的安装目录下，然后运行cophack.bat文件，再进入游戏便可见到效果。

六、乾坤大挪移——转换《极品飞车II》中的车至《极品飞车III》的工具

简介：回忆总是美好的，但往往又是无奈的。逝去的总是难以挽留，《极品飞车II》中的精美赛车是否让你难以忘怀呢？现在有了这个转换工具，你将可以在《极品飞车III》中看见昔日赛车场上的经典名车。

安装使用：将NFS目录中的所有文件随便拷至一个临时目录。运行car2nfs3.exe文件即可，参照目录中的readme.txt文件。

其余货物

一、《星际争霸之母巢之战》五项修改器

简介：《星际争霸之母巢之战》不愧是由Blizzard自己操刀制作的资料版游戏，游戏的难度未免有点太那个……变态了！还好有了这个五项修改器，一切都变得不再困难。那么，好好接受战火的洗礼吧！

安装使用：将B R O O D 目录中的修改器文件（broodtrn.exe）拷到游戏的安装目录，然后运行修改器进入游戏，在游戏中按下相应热键便可得到相应的修改功能（无限资源、无限升级、无敌）。

二、《古墓丽影III》过关物品修改器

制作者：韩抗

简介：国内玩家自己制作的《古墓丽影III》的修改器，通过修改游戏存档能将游戏中每一个关卡的过关钥匙给调出来。

安装使用：将TR3中的修改器拷至一临时目录，运行该修改器即可。修改的方法很简单：首先，选中“文件”菜单中的“打开”项以打开游戏的一个进度文件，进度文件打开后，在“当前地点”中会出现这个进度文件所在的关名。此时选择好要修改的项目，按“保存”按钮或从“文件”菜单中选中“保存”项，游戏就按您的选择修改好了。退出修改器，启动《古墓丽影III》，调出刚才修改的进度文件，你会发现你所需要的东西已经有了。

需要说明的是，这个修改器完全是由北工大计算机学院韩抗同学自己制作的，好用不好用？一试便知！在此我也希望有更多的同道中人，给我们寄上更多、更优秀的作品！

三、《辐射II》全地图

简介：角色扮演游戏《辐射II》，配合我们以前补丁铺中提供的该游戏的修改器能让你更方便地进行该游戏。

安装使用：你可在FALLOUT目录中找到该JPG图形文件地图。

四、《沙丘2000》游戏提速补丁

简介：使用该补丁后在进行《沙丘2000》时，游戏的建造、行动速度将会有提高。

安装使用：将DUNE中的文件拷至游戏安装目录下\DATA\BIN目录中覆盖掉原文件即可。





原罪
Sin

首先按下"~"键，然后输入以下字符串获得相应密技功能：

health 999：生命值999
wuss：得到全部武器
superfuzz：上帝模式!
wallflower：没有目标
spawn magnum：得到大酒瓶
spawn shotgun：得到霰弹枪
spawn assaultrifle：得到袭击来福枪
spawn rocketlauncher：得到火箭发射筒
spawn sniperrifle：得到狙击枪
spawn heligun：从断路器得到大枪
spawn reactiveshields：得到反动盾
spawn rockets：得到火箭
spawn coin：得到一条生命
spawn health：得到一个加血包
spawn cookies：得到一包饼干
spawn lensflare：得到灯光效果
spawn ChainGun：得到链条枪
spawn BlueCard：得到兰色通行证
spawn OrangeCard：得到橙色通行证
spawn YellowCard：得到黄色通行证
spawn GreenCard：得到绿色通行证
spawn KeyRing：得到小钥匙
spawn MoneyBag：从银行抢夺到袋子
spawn Dollar：生命
spawn Evidence：明显的纸张
spawn PulsePart1：得到第一部分的脉冲加农炮
spawn PulsePart2：得到第二部分的脉冲加农炮
spawn PulsePart3：得到第三部分的脉冲加农炮
spawn Chemsuit：得到保护服
spawn Blueprints：得到建筑地点的设计蓝图
spawn U4 sample：chemplant的样本
spawn Silencer：标准武器的消音器

星球大战：流浪中队
Star Wars：Rogue Squadron

在过关密码窗口输入以下字符串后，返回菜单即可生效：

CREDITS：在结尾电影处显示隐藏的credits名单

LEIAWRKOUT：激活力回馈摇杆的振动功能

GUNDARK：修正力回馈摇杆的振动功能

DIRECTOR：开启所有过场电影，可以在高分榜菜单选择“At the Movies”观看所有电影片段。

MAESTRO：开启所有主题旋律音乐，可在高分榜菜单选择“Concert Hall”选择所有主题音乐。

IAMDOLLY：无限生命

TOUGHGUY：得到所有高级武器!

NUMBERTWO：给你无限的二级武器，主要是导弹和炸弹。

HIKEN：隐藏二级武器。

NEUC：破坏雷达上所有出现的旗舰。

LOKJOT：允许你降落和修理。

异教徒II
HereticII

在游戏中，按键盘左上方的“~”键进入console模式，然后输入以下字符串获得相应密技功能：

playbetter：无敌（再按一次则会关掉）
twoweeks：增强力量（再按一次则会关掉）
meatwagon：杀掉所有非头目类的怪物



victor：杀掉所有怪物（包括头目）
angermonsters：怪物变得愤怒
crazymonsters：怪物变得疯狂
kiwi：可穿过墙壁（再按一次则会关掉）
showcoords：显示座标
weapprev：选择前一种武器
weapnext：选择下一种武器

101空降师
101st Airborne

在游戏进行时输人以下字符串，可得到相应密技功能：

AirNormandy：重新空降士兵到诺曼底
AngryManDinners：给士兵食物
Iknow：显示所有德军、装备以及建筑物内部情况
TraitorTraitor：所有当前的士兵投降
PrisonPod：移去所有降落伞
Weasel：可使用地图上所有士兵
Helllive：杀掉地图上所有德军
Ihaveyounow：地图上所有德军投降
Beef：杀掉地图上所有母牛

上帝也疯狂：真实的幻境
Populous：The Beginning

在游戏过程中同时按住“Tab”键和“F11”键进人输人框，输人字符串“byrne”开启欺骗模式，则在游戏过程中，可获得以下密技功能：
“Tab”和“F3”键（同时按下，下同）：获得全部魔法术
“Tab”和“F4”键：获得全部建筑
“Tab”和“F5”键：所有魔法加满魔法值

足球经理98
USM98

这是可以让你的资金翻10倍的办法：到转会市场去找所有no contract（没有合同）的球员，感觉稍好一点的就可前去商洽购买，不要管他的身价。由于是no contract，所以你买来这些球员的时候不用交高额的initial fee(转会费)，而只需少许签字费(也就几万)就可以了。转手将这些球员卖掉，就能至少一本十利，当然如果合意，你也可以自己留着用。

铁路大亨II
Railroad TycoonII

在游戏中按下“Tab”键，输人密码后再按下回车键即可获得相应密技功能：
king of the hill：增加个人资金 $100,000
cattle futures：增加个人资金 $1,000,000
powerball：增加公司资金 $100,000,000
slush fund：增加公司资金 $1,000,000
let me in：可进出所有原本不能进人的地区
speed racer：所有火车以双倍速度行驶
amd103：将所有火车头转换成 AMD-103 型
show me the trains：获得所有火车头型号
viagra：增加城市成长速度及范围

幻世录
The Legend Of Fancy Realm

在启动游戏时加上以下相关参数（使用方法：安装完游戏后,右键点击HSL桌面快捷方式，选属性，在目标中加人参数，需注意 - 前要加上空格），再通过快捷方式进人游戏便可在游戏中使用相应的密技功能：
-NOSFX：关闭音效
-POS：显示游标坐标，方便找宝物。
-WALKER N：设定大地图下走路的角色数（N=0-8）。
-WINDOW：以窗口模式进行游戏，这时执行速度会比较慢。
-GODSET：启动秘技模式：在游戏中F9 - 看开头动画；F10 - 看打倒魔神的动画；F5 - HP，MP，ST全满；F6 - HP为1，MP，ST为0；F7 - 每按一次加100经验；F8 - 每按一次加钱10000。

晶合聊天室

时间过得真快，转眼又轮到本人当主持了，哈哈！一朝权在手，看我怎样行？会不会有人羡慕我呢？其实我的苦处，又有谁知道，堆积如山的信要一封一封地看，而且十封中有八封是“仙剑……”，我的头都大了，虽然我并不禁止在聊天室里谈“仙剑”，但太多了就会烦，虽然古人说过“天长地久有时尽，此情绵绵无绝期”，但也有“天下没有不散的宴席”的讲法，虽然“仙剑”是我们都曾有过的感动，但它实在是太“老”了，忘了它吧！

来信中除“仙剑”之外，谈论较多的就是《风云》，这大概同鲲老弟的榜评有关吧！一时间盛赞的有，痛骂的也有，本想将两派的代表发言同时刊录，但褒扬《风云》的玩家除了说风云画面不错，价钱便宜外就讲不出其它什么了，而批评《风云》的发言却是非常精彩（并非本主持偏心，不信诸位请看下文）。

长春　李可：

上月聊天室内居然有人对《风云》被晶合评了79分感到不满，并斥之为卑劣。这真是本年度最大的笑话！依我看79分都是太抬举《风云》了！若是我评分，《风云》肯定在60分以下（仙剑80）。

事实胜于雄辩，我无需列表历数《风云》的种种不是。实际上，我发展了十几名新玩家，以他们从未受过外界影响的纯净目光来审视《风云》与《仙剑》，结果无一不是褒扬《仙剑》，痛骂《风云》。

那位不敢署名的玩家，在聊天室中大为吹捧《风云》，惜乎论评毫不充分。他应当再加入一些实质性的东西以证明自己确实玩过《风云》，比如说《风云》对于提高玩家的FPE修改能力有奇效（谁受得了那又臭又长的战斗？）；《风云》可以大幅度提升玩家的忍耐力（乾坤庄迷踪门，百人杀阵，我苦，我苦……）；《风云》教给玩家一个真理：表面现象往往是不可靠的（猪肉荣，你往哪儿跑？）

总的来说，《风云》是个有愧于其精美画面的游戏，它之所以能上榜，一半是因为广告，一半是因为最近没有好的RPG发行。

相信《风云》在榜上的位置及表现只不过是昙花一现而已，不出意外的话将于半年内退出TOP TEN。

陕西　李振宁：

《风云》，好精美的打斗场面，只可惜让人玩得很不舒服，女主角那不清不楚、不明不白的爱情，让我无法接受。步惊云表现得更差，连爱情、友情、亲情都分不清，这怎么能和“仙剑”中将爱情、友情深化到对全人类的爱相比呢？哎！我玩得热火朝天，女友却看都不看一眼。

四川　林鑫：

又一部作品被糟蹋了。《风云》的画面虽说优美，但在拖速度方面也是一等一的。可能是机子太慢了（PⅡ-266）的缘故，发出一招就至少需要10多秒的时间，再加上地雷又多，使我打到寒山派就没耐心再打下去了。又由攻略得知，里面迷宫也不是一般人能接受的，再与漫画对比，剧情变得平淡无味，人物刻画也不深刻，最后还来一个半截子剧情，音乐也不如《仙剑》那样烘托剧情，还有什么可称赞的呢？

《盟军敢死队》是另一个比较热门的话题，这与它在TOP TEN 上的表现是一致的！

南京　罗斌晖：

鄙人今天在此不想谈自家观点，只想说个事，以显示群众的意见。

我的同学中玩家众多。一日，我在班上叫嚣：“《命令与征服》这种烂游戏，应该踢出‘TOP TEN’榜去。”结果结识了一大帮朋友。尝到了甜头，第二次我又叫道：“‘仙剑’这种烂游戏，应当踢出榜去”。结果班上迅速分为两大势力，时时明争暗斗。第三次我又大叫：“‘盟军敢死队’这种变态游戏，也应当踢出榜去！”于是乎……被义愤填膺的人民群殴（还有人扬言要用工兵的夹子夹死我）……“啪嗒”，啊——（踩上了）。

石家庄　陈慧林：

我认为《盟军敢死队》是本年度最具创意，最佳美工、最富活力的游戏，因为它带来了一种全新的游戏方式，带来了一种新的挑战。反观其它游戏则未免有些不思进取，老是“新瓶装旧酒”。但《盟军敢死队》最大的毛病就是不耐玩，无论多大的难度，只要过关一次。从此就失去了吸引力。希望厂商在此点上能有所突破。

???　???：

《盟军敢死队》是我玩过的最棒的一部游戏，当初发行这部游戏的时间真应定在世界反法西斯纪念日那一天，它终于让我们这些自恨生不逢时的军事干将们过足了瘾，想念这类好游戏一定会出续集吧！否则，失望的人又何止我一人？

（主持语：此言甚是精妙，发言者为何不报上名来？）

群众的眼睛是雪亮的，《盟军敢死队》本月在TOP TEN中升至第2名，上升势头强劲（大家鼓掌！）

1月榜评



记不清上次写榜评是什么时间了，如今拿到榜单，又看到了那几个老面孔，还让我说什么呢？我无法左右玩友们的投票，只希望游戏厂商们能出多多多多的好游戏，让玩家们能把“仙剑”等老古董忘得一干二净。

“仙剑”本月又是第一，看样子这种情形还可能延续下去，想想当年同它平起平坐的兄弟——《三国志IV》、《三国志英杰传》、《大航海时代II》、《命令与征服》。哎！再美丽的梦也该有结束的时候，快醒来吧！

《盟军敢死队》本期已蹿至第二名，说不一定下期就成了第一，我想另类的游戏设定是它成功的关键，优美的画面对一个游戏来说当然很重要，但如果没有内涵，就只能算是“绣花枕头”，当然如果画面也差劲得很，让人望而远之，那也就没什么可说的了！

初见《盟军敢死队》，我就想，欧洲人可以做打纳粹的游戏，中国人也可以做打日本鬼子的游戏嘛！中国的抗日敌后武工队会比盟军的那几个敢死的兄弟强多了。但现在，我怕，我好怕国内的某些游戏制作公司会以这种题材来做游戏，万一做得不伦不类那可怎么好？

《星际争霸》这个游戏笔者并不喜欢，在现有的即时战略游戏中的表现算不上出色，而且画面过于晦暗，不过近期它的资料片出了，借此东风，或者又能掀起新的一轮热潮。

《风云》成了近期的热点，对于它的好坏，这里不加评论，毕竟群众的眼睛是雪亮的，不过大家还记得当年的《金庸群侠传》吗？当下一个好的或者不好的中文RPG出现在人们眼前，也许就是它在TOP TEN上消失的时候了！

《暗黑破坏神》现在已经“江郎才尽”了，它迟早会步《古墓丽影II》和《大富翁III》的后尘，退出前十名，直到最后消失，因为它们的后继者《古墓丽影III》和《大富翁IV》已经上市了，即将遭受同样命运的还有FIFA98和《世界杯98》，因为FIFA99将比它们优秀得多。不过《暗黑破坏神II》什么时候才能玩到呢？

《大富翁IV》现如今已经是第六名了，它完全继承了《大富翁III》的衣钵，这种桌面益智类的游戏总是很受人欢迎的，老幼皆宜嘛，或者我们可以在TOP TEN中为“大富翁”系列留一个永久的席位，《大富翁IV》后有《大富翁V》、《大富翁VI》……子子孙孙无穷尽也。

《沙丘2000》借先辈们的大名，占据了第七名的位置，不过说实话它很让我失望（很多玩家都有同样的感觉吧），完全是新瓶装旧酒，相信《沙丘2000》不会在TOP TEN中呆太久！

值得大书特书的是《铁甲风暴》，这款国产游戏的精品能够在TOP TEN中站稳脚跟已经很不容易了，希望目标软件再接再厉，做出更好的产品。

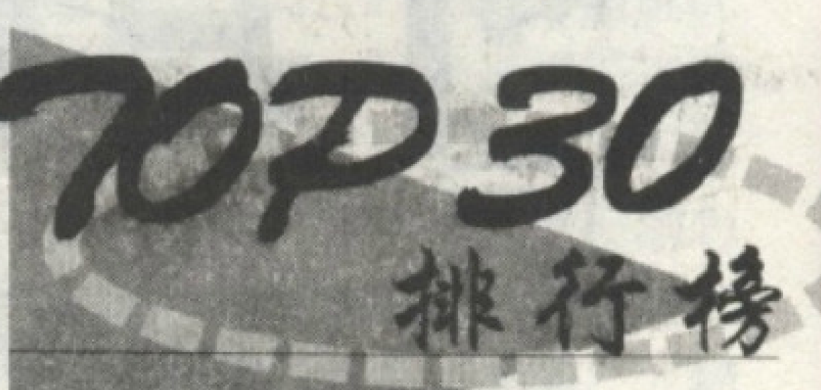
前十名的游戏说得差不多了，小弟已经快口吐白沫了，就这么几个游戏，讲来讲去又能讲出什么新东西，倒是十名以后的几款游戏不能不提！《魔法门VI》本次位列第十一名，下一期或许有戏了吧！其实游戏很精彩的，不可错过呦！

记得在去年11月榜评中，水晶老兄将“生不逢时”奖授予了《最终幻想VII》，我倒觉得此奖应给《魔法门之英雄无敌II》，想当年《魔法门之英雄无敌》在榜上虽不十分风光，但好歹还有一席之地。等二代一出，没有中文版，像笔者这样的狂热玩家为打通这款游戏也颇受了一些周折，我想有很多玩家有同样的遭遇吧，现在终于有了中文版，可它也该退位让贤了，因为《魔法门之英雄无敌III》马上就要推出，希望可以尽早玩到汉化版。这里想讲些题外话，就是游戏的汉化问题，体育类游戏暂且不提，即时战略类也就罢了，情节较重的游戏一定要汉化（英文日文就不必说了，就是BIG5码也应该彻底变成国标），在此我大声呼吁：各个游戏代理发行公司一定要加大游戏汉化的力度和速度，把更多的国外的游戏精品带给玩家。（大家快快鼓掌！）

罗罗嗦嗦这么多，现在该是结束的时候了！将自己写的豆腐块又看了一遍，发觉里面罗马字母II、III、IV、V的特别多，电影看好了出续集，游戏现在也变成这样了。希望游戏策划们能够想出更多的新点子（像《盟军敢死队》），至少不要吃老本，靠着“祖宗”过日子。

晶合实验室　蓝星

GAME龙虎榜



本期选票在插十一页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
仙剑奇侠传	1676	1	12	40	1	大宇
盟军敢死队	1636	2	3	5	2	PYRO
星际争霸	1628	3	1	8	1	BLIZZARD
风云	1290	4	4	4	4	智冠
暗黑破坏神	1066	5	5	20	1	BLIZZARD
大富翁IV	882	6	7	3	6	大宇
沙丘2000	862	7	9	4	7	WESTWOOD
足球98	794	8	6	12	4	EA SPORTS
世界杯98	714	9	8	6	7	EA SPORTS
铁甲风暴	556	10	10	9	4	目标
魔法门VI	552	11	12	4	11	NWC
古墓丽影II	550	12	13	8	7	EIDOS
命令与征服	446	13	11	34	1	WESTWOOD
金庸群侠传	276	14	15	26	3	智冠
极品飞车III	275	15	17	2	15	电子艺界
三国群英传	250	16	14	8	14	奥汀科技
阿猫阿狗	212	17	26	9	11	大宇
银翼杀手	210	18	19	4	18	WESTWOOD
三国志VI	202	19	20	4	19	光荣
魔法门之英雄无敌II	180	20	28	12	13	NWC
98足球经理	178	21	21	3	21	电子艺界
美少女梦工厂III	176	22	NEW	1	22	NINE LIVES
大富翁III	164	23	18	32	4	大宇
主题医院	158	24	29	14	14	牛蛙
极品飞车II	150	25	25	8	16	电子艺界
大航海时代II	136	26	22	41	2	光荣
横扫千军	134	27	16	12	7	CAVE DOG
绝地风暴II	126	28	24	3	21	MELBOURME HOUSE
玩具兵大战	124	29	23	5	15	3DO
最终幻想VII	121	30	30	2	30	史克威尔

首选游戏排行榜

1. 星际争霸 [720票]
2. 仙剑奇侠传 [710票]
3. 盟军敢死队 [464票]
4. 暗黑破坏神 [200票]
5. 风云 [164票]
6. 魔法门VI [114票]
7. 沙丘2000 [110票]
8. 大富翁IV [96票]
9. 足球98 [92票]
10. 世界杯98 [86票]

本期幸运读者

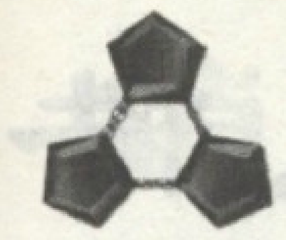
99年2月刊幸运读者

广东	林立	上海	颜瑜	江苏	倪晓东
济南	顾峰	海南	张卡佳	秦皇岛	苏鑫
天津	王强	新疆	夏琳		
四川	余洁	北京	闫振		

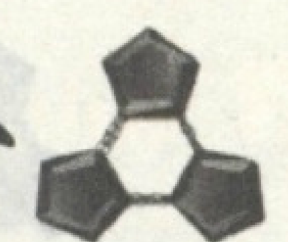
以上读者将获得由微星科技股份有限公司提供的幸运手表一块

大众软件服务快车

本期广告索引



大众（晶合）软件邮购中心



大众（晶合）软件邮购中心1999年新举措!

新年伊始，我们将努力扩大服务范围，力争将服务送到读者朋友们的身边。

您只需打电话（010）67024050或来信申请（地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051）便可成为大众晶合软件邮购中心服务网的网员（每年需交纳网员费10.00元），您可以得到一张“晶合（大众）服务卡”，凭此卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠:

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购，并享受8折优惠（不包括特价产品、打包产品及期刊）；网员在购买8折产品的同时，可6折购买我们提供的特惠产品（特惠产品将不定期的刊登在杂志上）。

2、收到产品后若有任何质量问题均可调换，解除您的后顾之忧；

3、每年12月，我们将在“晶合（大众）服务卡”的拥有者中抽取幸运消费者；

4、网员每月将得到最新产品目录及简介；

5、不定期的向网员发放产品海报及厂家纪念品；

6、网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

邮购须知:

1、在汇款单上注明服务卡号、姓名、地址、邮编、产品名称、数量、汇款金额；

2、每件产品邮费5.00元（特快专递30.00元）；特殊产品以实际邮费为标准。

3、邮购中心查询电话:（010）67024050

4、若您认为我们工作有失误请打

邮购监督电话:（010）67032379

大众（晶合）软件邮购中心强力推荐

大众（晶合）软件邮购中心特惠金卡　　2000元=一张金卡=2666.66元的产品

一次性汇款2000元，便可得到“特惠金卡”一张（2000元汇款暂存我社）。得到“特惠金卡”后，选购价格在暂存款额以内的产品时无需汇款（款额递减），同时享受7.5折优惠。消费额满2000元后“特惠金卡”废止（可以续订）。 **活动咨询电话:（010）67024050**

本期特惠产品:

KV300+ 原价:260元 特惠价:148元 （2月1日—2月28日有效，以邮戳为准）

大众软件产品库（推荐产品）

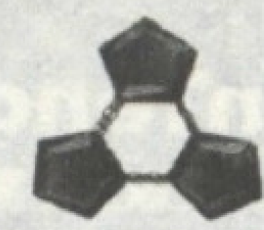
产品名称	邮购价	网员价	产品名称	邮购价	网员价	产品名称	邮购价	网员价
大富翁4	128	102	英语世纪行	178	142	东方快车2000黄金版	260	208
生死之间Ⅱ	98	78	听力超人	125	100	东方快车2000增强版	160	128
古文明霸王传	98	78	Windows98课堂	60	48	东方快车2000标准版	48	38
七年战争+反抗	98	78	我的办公室	288	230	瑞星9.0	230	184
校园水浒传	69	55	Internet即学即会	98	78	Kill 98	380	304
古墓丽影Ⅲ	148	118	英语碟中碟	188	150	耳目一新读英语	48	38
骑士与商人	149	119	畅通无阻	125	100	企鹅套装Ⅲ	390	312
长空雄鹰	100	80	金山词霸Ⅲ标准版	48	38	医圣	48	38
上帝也疯狂	159	127	金山词霸Ⅲ经贸版	160	128	中国旅游套装	160	128
探宝奇兵Ⅱ	139	111	金山词霸Ⅲ科技版	120	96	Windows 98 中文版	1998	1598
霹雳小组Ⅱ	118	94	树人教育高中套装	198	158	WPS 1-2-3	980	784
玛雅历险记	48	38	手把手教初中套装	220	176	管理者2000财务核算	3800	3040
装甲指挥官	148	118	金洪恩科教礼包	398	318	办公商务2000	365	292
FIFA 99	149	119	CSC初中版	1600	1360	IQ网络搜寻家98	320	256
NBA 99	149	119	CSC高中版	1800	1530	怎样使用因特网	180	144
母巢之战	148	118	？电脑急救专家	125	100	华软系列教育软件	96/张	77/张

在大众软件邮购中心邮购产品（需加5.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。

注：由于大众软件产品库中品种繁多，不能尽刊，需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》（邮费1.00元）。

大众软件邮购中心　邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心　电话:（010）67024050

销售连锁组织



九八年国产封顶贺岁大片——《生死之间II》

问鼎98'国产原创游戏头把交椅的精品之作《生死之间Ⅱ》已于98年岁末展示在国人面前，大众软件读者服务部向广大玩友推荐观注98国产游戏的这一喜人进步，该产品已同东南亚、日本及欧美地区代理商商洽发行事宜，晶合公司期待《生死之间Ⅱ》能冲出亚洲走向世界。且看国内权威媒体的评价:

《生死之间II》好评不断

大众软件:全新的战斗方式、惊人的三维光影以及电脑游戏史上最大规模的太空战，标志着国内原创游戏新的崛起，为即时战略游戏的发展作出了大胆的尝试。

家用电脑游戏机:游戏的创新之处带来了丰富的游戏性与视觉冲击感，在当今众多的即时策略游戏中显得尤为突出。总评:88分(国产游戏从未有过的高分)

电脑商情报:我们大致可以从今年年初的《铁甲风暴》到年末的《生死之间II》，管窥国产游戏当今发展的历程以及目前的水平、状况。

新潮电子:《生死之间II》则几乎完全推翻了原来的即时战略规则，战斗的战术性得到了提高，勿无疑将会把即时战略游戏带上一个新的高度。

电脑报:《生死之间II》小生试玩了一把，感觉在国内绝对是领先水平。

电脑教育报:《生死之间II》已经跳出国产游戏单纯模仿，加入了更多的具有独特创意的设计……整体质量又上了一个台阶。

电脑爱好者:《生死之间II》末日传说无疑给不景气的国内游戏市场注射了一针强心剂……

电脑报:一流的国产游戏……

电脑时空:有着全新结构和全新玩法的国产即时战略游戏

以上评论均引自原文!

《生死之间II》末日传说 热卖中!

零售价:**98**元

假期同乐:加入俱乐部，共创中国娱乐业未来!

加入鹰翔俱乐部　最后的机会!

鹰翔俱乐部即日开张，凡购买《生死之间Ⅱ》末日传说的正版用户，赶快申请加入!

鹰翔俱乐部会员享受如下待遇:

积分前一百名将免费获得创意鹰翔公司一套最新正版游戏;享受今后本公司自产产品八折邮购特惠价;免费获取本公司产品介绍等宣传资料;参加本公司组织的活动;按积分不同获得赠品;其他本公司可提供的服务

详细内容请见"服务卡"或http://www.eaglefly.srsnet.com

大众(晶合)软件销售连锁组织总经销　邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051

联系电话:(010)65266244　邮购查询电话:(010)67024050

分部消息

1、南宁奥讯大众软件专卖店第一连锁店——星湖分店已经在星湖路29-30号正式开业。欢迎电脑爱好者光临指导。总店电话:2616474、2621521;分店电话:5854654。

2、荆州大众软件分店开业!地址:湖北省荆州市北京路107号津谷电脑广场6#店。

新建分部

大众软件齐齐哈尔分部

齐齐哈尔光大电脑器材商店

地址:齐齐哈尔市龙华路邮电住宅1号楼106室

电话:2404644　**联系人:**马殿光

★欢迎没有设立大众软件分部的城市加盟我们的组织!★

大众(晶合)软件销售连锁组织　联系电话:(010)65232585转63或64　E-mail:popread@cenpok.net

- 长春安航大众软件分部:5656612
- 哈尔滨北方大众软件分部:6259031
- 开封先达大众软件分部:5958268
- 合肥华昌大众软件分部:2826110
- 大同中利雅大众软件分部:2044320
- 太原和生大众软件分部:7234490
- 昆明棒子大众软件分部:5176880
- 青岛海汇大众软件分部:3621379
- 深圳中赫大众软件分部:3269018
- 廊坊万天大众软件分部:2115240
- 宁波海曙大众软件分部:7248229
- 西安恒信大众软件分部:2246679
- 南宁奥讯大众软件分部:2621521
- 厦门南瓜大众软件分部:2096439
- 西宁育人大众软件分部:6114341
- 淄博齐鲁石化大众软件分部:7536309
- 兰州龙安大众软件分部:8811591

软件分部联系电话



"我心目中的中国劳拉"

--中国劳拉征文活动细则

主办单位：《大众软件》杂志社

北京新天地互动多媒体技术有限公司

一.活动细则：

1. 此次活动本着自愿参加的原则，在全国范围内征集稿件。投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，《大众软件》杂志社与北京新天地互动多媒体技术有限公司保留对所有征文的编辑、删改、出版权利。
2. 征文以"我心目中的中国劳拉"为主题，题目自拟，体裁不限，字数不限，愿意附图者可自行提供。
3. 手写稿件请用正楷书写于方格稿纸上，通过邮局挂号投寄。欢迎使用电子邮件或磁盘文件投稿，如此可以让我们以最快的速度将你的稿件予以评选及刊登。正文格式请采用TXT、DOC等流行格式并可直接发送到电子邮件信箱。
4. 征集时间从即日起至1999年4月1日止,以邮戳标记或电子邮件发出时间为准。征文请注明作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，请勿投寄其他报刊。
5. 征文请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部(邮编：100051)
   电子邮件地址：popsoft@netchina.com.cn
   请于信封正面或电子邮件标题注明"我心目中的劳拉征文活动"，谢谢。
6. 最终获奖者名单将于1999年5月至6月在《大众软件》杂志上公布。
7. 《大众软件》杂志社将为所有刊登的征文提供稿费报酬。

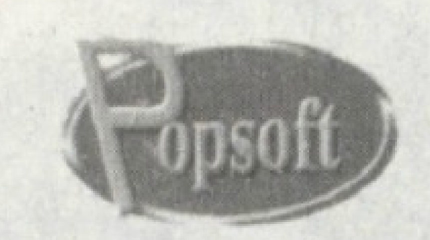
二.奖励办法

1.征文一等奖：1名，获：
- 由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件三套
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

2.征文二等奖：2名，获：
- 由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件二套
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

3. 征文三等奖：3名，获：
- 由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件一套
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张

4. 征文纪念奖100名，获：
- 由《大众软件》杂志社提供《大众软件》奖奖券一张



本次活动解释权归《大众软件》及新天地互动多媒体技术有限公司共同享有。



A 王蓉 小姐



B 符少婷 小姐



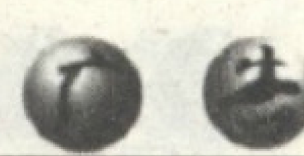
C 张煜 小姐



D 李婧 小姐

姓名： 性别： 年龄： 职业：	选票规则
电话： 邮编：	• 此选票单选有效 • 请将候选人名字前的字母填在表中 • 填好后贴在信封背面 • 复印有效
地址：	
我心目中的中国劳拉：	

请寄：北京海淀区哨子营1号
(北京市1998号信箱)
企划部收
(邮编：100091)



五元=100种游戏攻略 您还等什么?

五元攻略王② 九九贺岁 免费赠送!

全新的100种游戏攻略，与本部以前馈赠的"游戏攻略100种"内容完全不同，更详尽的使用说明，更豪华的用户界面，更出色的浏览功能，磁盘载体，可以独立安装运行。5元攻略王——帮您打遍天下!

攻略王②
赠送凭证

获赠方法：将"赠送凭证"剪下寄回，随信附5元挂号邮资（请务必准确书写您的通讯地址及姓名）
邮址：100101　北京市9799信箱141分箱　北京智慧桥游戏乐园（收）

史上第一个M·PRG游戏

《江湖》你是侠或是魔

1999年2月8日将给您一个了断!

大型类MUD武侠角色扮演游戏《江湖》，将以3CD的超大容量、98元的超低价位隆重登场。现就全国范围内诚征各地代理商、分销商，欢迎来电、来函垂询!

同时本公司开展邮购业务，98元/套(免邮费)，汇款地址同下列联系地址。

联系人：谢　涛　收款人：周　明　联系电话：0755－2418774　2406525
联系地址：深圳市金碧路金湖花园A2栋201室(518047)

深圳金智塔电脑软件有限公司荣誉出品

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位;
★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选游戏不可超过5款，可少选;
★所选游戏若为英文版，请注明英文;
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051



MIA2主力战争坦克模拟游戏

战争在这里爆发，你要面对的是装备精良、荷枪实弹、凶狠的坦克对手。驰骋场，横扫千军，死亡与天使，钢铁姻缘。去当回"巴顿"，挥旋三十二辆坦克劲旅，立即出发，象**雄狮**一样出击，英雄无敌……



钢铁雄狮II

￥118



热卖中

（限量赠送电动仿真坦克）

中青旅创先软件产业发展有限公司
中青旅创先软件开发行销联盟
总部地址：北京海淀区双榆树青年公寓221室（100086）
电话：（010）62188326、62177683、62186237、62617707
传真：（01）62177683

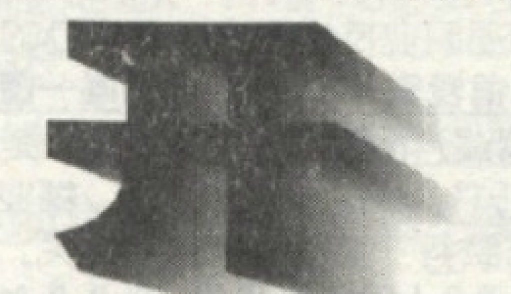
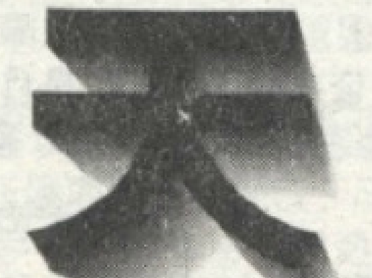
北京创先软件中心专卖店
（01）62520738
北京华威大厦七层创先软件专卖店
（010）66024619
北京科苑书城创先软件专卖店
（010）68515544
石家庄创先软件
（0311）7021634　717呼1865169
唐山郡氏创先软件
（0315）2094855
西安创先软件专卖店
（029）5215569
成都创先软件专卖店
（028）5217234
济南创先软件中心店
（（0531）6951840

洪恩软件
Human

真心服务千万家

1月29号
隆重上市

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之




开天辟地II

举世瞩目　万家同乐

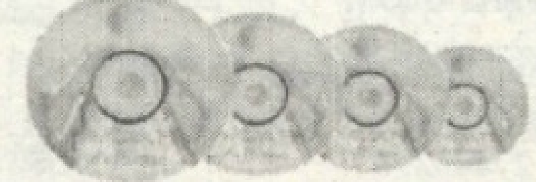
几天学会电脑

荣获5项大奖

水平更高：

时至1999年，IT产业飞速发展，技术突飞猛进。为了您能够学习最新的电脑知识，掌握最流行的电脑软件，紧跟信息化时代步伐，洪恩尽遣几十位电脑天才日夜奋战、废寝忘食，经过近一年的努力，即将推出具有历史意义的跨时代精品"开天辟地II"。

"开天辟地"的第二代产品，绝不仅仅是简单的升级版：制作更加精良，画面更加美观大方，讲解更加细致，全程语音教学。以流行的windows 95和windows 98为基础，耐心细致，循序渐进，以最容易让人接受的方式讲解了初学电脑最需要的、最实用的和必须的知识，同时又保留了原来开天辟地的内容。容量倍增到4张光盘，内容极大丰富，详细讲解了20余种常用软件的使用方法，涵盖了文字处理、电子表格、图像处理、作曲软件、数据库以及编程等各个方面。增加大量的常见的电脑软硬件及网络知识，电脑使用技巧，电脑业界信息资料，电脑发展史上的名人和著名公司等。

4CD 125元/套 配套教材

知识更全：

用途：让一个从未接触过电脑的人在几天之内掌握电脑，并学会社会上许多流行软件的使用方法，几日内学到他人一二年才能学到的知识。

内容：由几十名清华大学的教师和学生历时一年开发而成，将所有的电脑认识生动地表现在光盘上，声情并茂、娓娓道来，内容十分丰富。

入门篇：1 从这里开始；2 电脑是怎样工作的?；3 操作电脑和输入汉字；4 窗口的使用；5 磁盘与文件；6 常见的使用技巧;7 电脑一家人;8 运指如飞——指法练习;9 汉字系统和输入法;10 杀毒与维护;11 Internet与网络；12 多媒体；

应用篇：操作系统：1简洁明快的DOS；2易学易用的Windows 3.X；3 功能强大的Windows95；办公软件：4、青出于蓝的Windows98；5、万码奔腾的输入法；6 文字处理时尚Word 97；7 电子表格之星Excel97；8、魔术幻灯片PowerPoint97；9、别具特色的WPS97；10、经典朴素的Word6；11、表格先锋Excel5；12、情有独钟的WPS；编程与多媒体：12、编程能手VB5:13、数据助理Visual FoxPro5:14、图像专家 PhotoShop4；15、音乐大师Cakewalk；网络与游戏：16、流行趋势Internet；17、网络导航Netscape通讯；18、网上探索者IE 4；19、轻松作主页FrontPage；20、令人神往的Game；

知识篇：硬件：1、PC基本概念:2、硬件简介:3、名词解释；
软　件：1、DOS系统；2、Windows系统；3、漫话软件；4、名词解释；5、汉字处理；6、考试与竞赛；
多媒体：1、基本概念；2、实用技巧；3、回顾与展望；
网　络：1、名词解释；2、实用技巧；3、网络趣闻；
IT　业：1、电脑厂商传奇；2、信息产业发展史；3、信息时代名人殿堂；4、最新电脑科技；

升级更快：

一、洪恩用户邮寄升级：凡购买过开天辟地的用户需要升级到开天辟地II的，请将旧光盘裸盘（不需配套教材、光盘盒）用信封寄回北京清华大学邮局84—145信箱收，邮编100084，并在信封左下角注明"升级"二字。

升级费用请参照以下各条汇款：
1、洪恩软件铜卡用户升级费用为48元(免邮费)；
2、洪恩软件银卡用户升级费用为43元(免邮费)；
3、洪恩软件金卡用户升级费用为38元(免邮费)；
4、洪恩软件白金卡用户升级费为33元(免邮费)；
5、洪恩软件钻石卡用户升级费为28元(免邮费)。

洪恩软件用户凭卡升级时，请在汇款单附言注明卡号以便核对，金洪恩公司收到光盘和升级费用后，当日寄回升级产品开天辟地II。购买过洪恩产品未将用户卡寄回的用户无优惠卡号，如需升级，请将用户卡同时寄回也可享受以上特惠。随同计算机等各种OEM方式获得开天辟地光盘的用户如需升级，也同样享受以上升级特惠。持有增值卡升级的用户，请将光盘和增值卡一并寄回，汇款10元做为邮费，已寄回增值卡或发票的用户请速补寄10元邮费，我们尽快为您寄回升级产品开天辟地II。

持用户卡升级仅限于邮购！

二、各地方洪恩软件用户升级可与当地软件专卖店联系或参看1月18号《电脑报》广告。

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版　365热线(技术支持)：(010)62634069/70 365热线（销售服务）：(010)62526558/ 62636339　邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编：100084　深圳洪恩：(0755)3780824/575 广州洪恩：(020)87508954 主页：www.human.cn.net Email：human@public.east.cn.net

让利于销售商，服务于制作商

不入棋门　焉得其慧

《小恐龙学棋记》电脑光盘将围棋基本概念和多媒体技术结合在一起，可爱的动画、悦耳的音乐、活泼的游戏及有趣的旁白，让尚未踏入围棋世界的朋友们，在轻松、愉快的环境下与围棋做第一次接触。共分十个章节，从围棋的起源到基本概念，采用深入浅出的方式一个概念一个步骤解说，有趣易学。

系统要求：486PC、8MB RAM、256色VGA、Windows3.1/95、二倍速光驱，音效卡，喇叭，鼠

《围棋内战风云录》

"中国棋坛争霸三十年，谁是真正英雄？"《围棋内战风云录》上、下篇收录了从七十年代初到98年6月国内棋手之间在各界比赛中，例如：中国名人赛、天元赛、新体育杯、全国围棋个人赛、棋王赛、十强赛、十强战、东洋证券杯、霸王赛等国内外大赛中最精彩的比赛对局，利用多媒体的科技手段，再现比赛对局，并配以精辟的讲解，帮专业或围棋业余爱好者在欣赏名家名局的时候，棋艺也得以提高。

本公司计算机软件部备有多种畅销软件产品，各类计算机耗材，以优惠价格配送给全国各省市零售商、批发商，同时渴望与国内外软件开发商进行任何形式的技术合作，并努力销售您的软件产品，本部的宗旨是"让利于销售商，服务于制作商"。盼望零售商、批发商、开发部门与我们联系。

公司名称：北京九所计算机技术开发中心
公司地址：北京海淀区花园路6号计算机部
联 系 人：闫世民
零 售 价：68元/每篇（含邮费）
邮购地址：北京8009信箱29分箱
邮编：100088
联系电话：（010）62364921
（010）62014411-2844（3284）

国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫　播出时间：每周日8:00—9:00

《全国函授班》招生（总第23期）

网络操作员班（班级编号N01）

☆特点：本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需调制解调器，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果。

☆教材内容：①书面教材 四册；②配套软件（磁盘）3套6张。

☆收费标准：个人学员 280元/人；单位学员 340元/人

高级网络操作员班（班级编号N02）

☆特点：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆教材内容：①书面教材 四册；②配套软件（磁盘）一套8张。

☆收费标准：个人学员 300元/人；单位学员 360元/人

以上两班特点：

★由**国家考试出题专家**主持教学、答疑；

★提供国家考试试题题库（8大类140组1000题）；

★用《全真模拟考试环境》对国考试题进行针对性强化训练；

★结业采用开卷测试，合格者颁发**《天津大学结业证书》**和**美国兰德施蓝普《INTERNET操作员证书》**，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

★学员不限年龄、职业、学历，初学者可**逐级学习**，网络高手可**跳级报名**。两班同时学习由浅入深，效果更好。

★弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业。

★未通过结业考试者，**免费**参加下一次考试，直到通过。

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的**《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试**，《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，是目前我国INTERNET方面唯一国家级证书。该证书作为上岗、就业、评聘的有效职业技能资格证明，并与职务、工资等级紧密相关。

【国家考试方法】：全部为2小时上机操作，学员参加函授取得结业证书后，可在全国28个省、市、自治区，共200多家国家INTERNET考试站报名考试，具体事宜另见通知。

☆报名时间：即日起至99年3月15日止，本期学习时间：三个月

☆汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂 收　邮编：300020

面向全国新闻媒体　寻求函授合作伙伴

以下媒体开辟专栏节目《国家级INTERNET证书培训考试指南》

中央人民广播台　汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组　赵书芝收
邮编：100031　电话：010-66172862

天津台 青海台 辽宁台 张家口台 乌鲁木齐经济台 河南经济台 保定台 吉林台 云南台等

诚征全国面授考试站

目前已在全国设立面授考试站200多家，为方便考生就近报考国家级考试，现继续诚征面授考试站。全国各级各类教育机构和条件具备的培训单位，均可向全国INTERNET考试服务中心申办面授考试站。

全国INTERNET培训考试服务中心

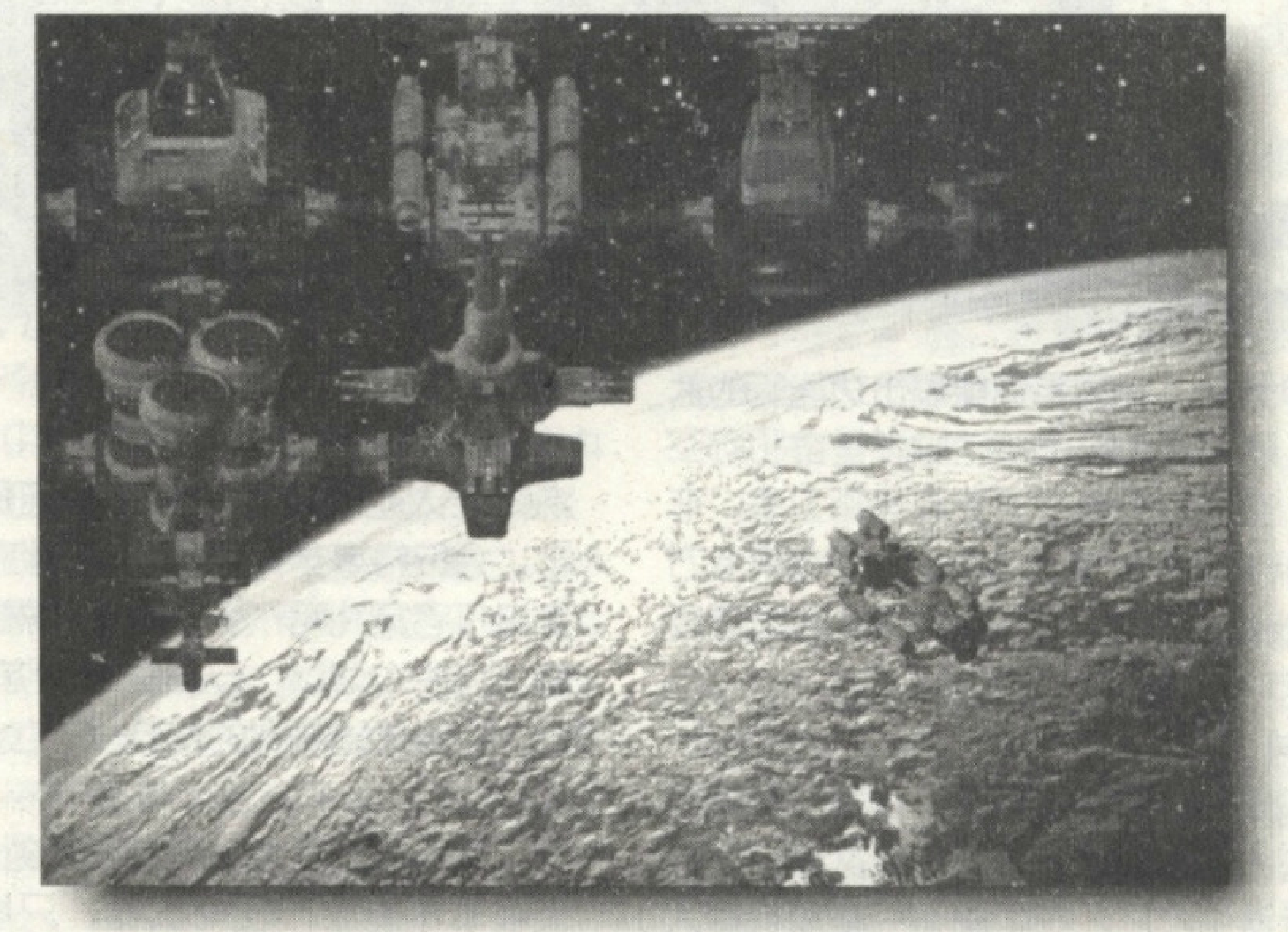
办公地址：天津市南开区鞍山西道风荷园18号宝琪大厦一楼甲1号
报名电话：（022）27414165、27486298　邮　编：300193
合作咨询电话：（022）27373616　联系人：冯玉文
传真：（022）27414165
E-mail:zgy@public.tpt.tj.cn　网址：http://www.21fox.com

（上接77页）遭遇大量敌人，没等你攻过去就GAME OVER了，所以凡是此类情况你无须疑问，听我的没错！

到达右上角后会发现敌基地，把大群杀手派到敌基地的甲板上，先干掉炮塔，再打掉所有敌机器人，并把敌机器人生产厂置于我方射程控制范围之内，派杀手占领敌指挥中心，轻松过关！

本关主要是让玩家学会构造大型基地并移动它，掌握电厂和推进器的比例，以及如何生产机器人和如何编组等。

第三关：我方基地位于右下角，敌人从左侧发动进攻。先造一座机器人生产厂和两座元素提炼厂，把所有机器人按种类不同编好队，顶住敌人的进攻，但不要去占敌基地，否则会招致敌人的疯狂反扑。攒够钱再造一座机器人生产厂和提炼厂，交替生产机器人，要照顾防空力量，并完善基地的推进系统。待一切收拾得当，再在基地左上方建三四座炮塔，开着大船去左上角找敌人决战去吧！祝你好运。



本关的设计思想是提醒玩家，尽管是太空大战，但还须注意空、地力量的配合。

第四关：从本关开始，你在战役中可以选择两种胜利模式了。因为现在你拥有了能摧毁功能舱的武器，你可以象以往那样占领敌人的基地，也可以把他们全干掉，这件新亮相的武器就是“火狼”——一种长相怪异的威猛机器人。

一开始我方出现在左上角，且马上就与陨石上的敌机器人发生一场肉搏战，不过不用太紧张，抓紧时间造两座通用炮台，放上导弹堡垒、一座元素提炼厂、一座机器人生产厂（以后这两样建筑不再提醒你了，每次都得造，记住了吗？）敌人马上就来进攻了，你的防御力量应该能够抵挡得住，要注意保护好你的开采船。

如果陨石上SM元素开采完了，你可以把基地移至左下或右上继续开采。本关中你可以用多种方法干掉敌人（或多种方法交替运用）——办法一：用飞行器清扫敌防御力量，然后派机器人占领敌基地；办法二：派机器人直接蜂拥而上，占领；办法三：集中所有的火狼，干掉敌老窝，则敌人基地全部消失，Summer推荐各位用这种方法，此为完胜，敌整个基地爆炸的场景实在震撼人心；办法四：将我方基地装上大量炮塔，直接冲向敌阵，让敌所有武器从甲板上消失，一次进攻不成，把基地开走，建好炮塔后再来。

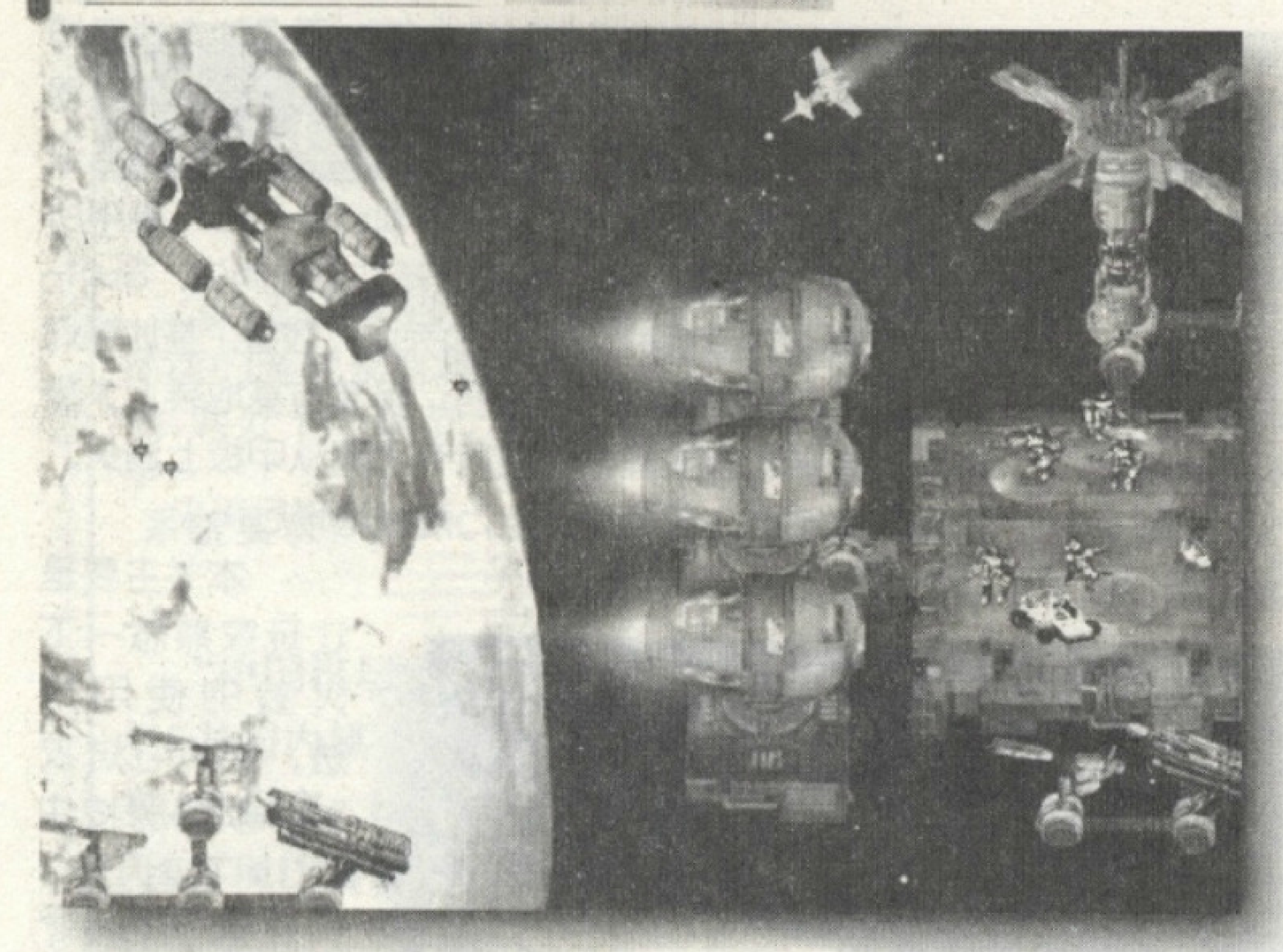
本关主要是让玩家熟悉一下火狼的使用方法，命令它进攻时必须同时按住“Ctrl”键；另一方面是让玩家了解游戏中连接是多么重要，打掉敌老窝，敌就全OVER了。

第五关：我方在右上，在上中的陨石上，我方会与敌人有一场小规模的战斗，别管它，迅速把所有机器人转移到自己的基地，然后呢？建、建、建，知道建什么吧？炮塔当然是最重要的啦！然后把卫星派到右中，那儿有SM矿，开采船会自动去采集。

我方必须全力顶住敌人的进攻，并把基地移至SM矿附近，多造几个提炼厂和开采船，拼命攒钱，多建防御炮塔。这边的SM元素采光了，再到中间和左上去开采，敌人如果来攻，尽量用火狼把它炸掉，而不要占领，否则会招来敌人的疯狂报复（这一点我前面已说过一次，以后不再说了），不过如果你觉得自己确实够强大了，想把敌人引出来打的话，那便是另外一回事了。

本关敌人有多个基地，别着急，一个一个来，充分运用火狼和炮塔的威力，不过也别忘了防空啊！本关敌人会用火箭弹堡垒进攻你的功能舱，所以一定要注意己方基地的连接，多建点儿连接管道没坏处。

第六关：敌人很快会来进攻，我们要迅速建起两座炮台，并将散布在陨石上的部队集结到基地上。本



本关敌人又发明了几种新武器，需要注意的是一定要直接指挥自己的部队进行攻击，不要让它们自己打，因为敌人的干扰器会吸引我方火力，使我方不能形成有效的攻击力量。另外在抗住敌人一轮攻击后，最好造一些火狼，把敌人的母舰干掉，这样会非常有效地减缓敌人的进攻频率。在最终的决战中建议使用堡垒战，用基地与敌人直接说话。

第九关：本关敌人分为两方，先打蓝方，因为它的结构连接不太好。造一艘母舰，一群火狼，从蓝方下侧进攻，集中火力打掉蓝方老窝儿右侧的甲板，它几乎所有的堡垒都会自爆，此后只有任你宰割的份儿了，然后再与另外一方敌人决战。

关新增加了火箭弹堡垒，**也就是说能攻击功能舱的武器**又增加了一种，建议火箭弹堡垒、导弹堡垒和防空堡垒都建。另外，空军方面增加了资源探测卫星，非常有用，它会自动寻找SM矿藏。本关的能源距离我方基地的初始位置较远，资源探测卫星就显得更重要了。

第七关：本关是一个特殊任务关，我方一开始什么也不能造，得去占领敌方建筑才能生产武器。在右中部有一座敌飞行器生产厂，左中部有一座敌机器人生产厂。先占飞行器生产厂，然后造六七架“毁灭者”导弹攻击机，与卫星配合，打掉敌机器人生产厂附近的部队，再派人占领，而后把剩余的SM元素都用来造杀手。现在敌人只剩下左下一个基地了，集结所有兵力，冲锋！

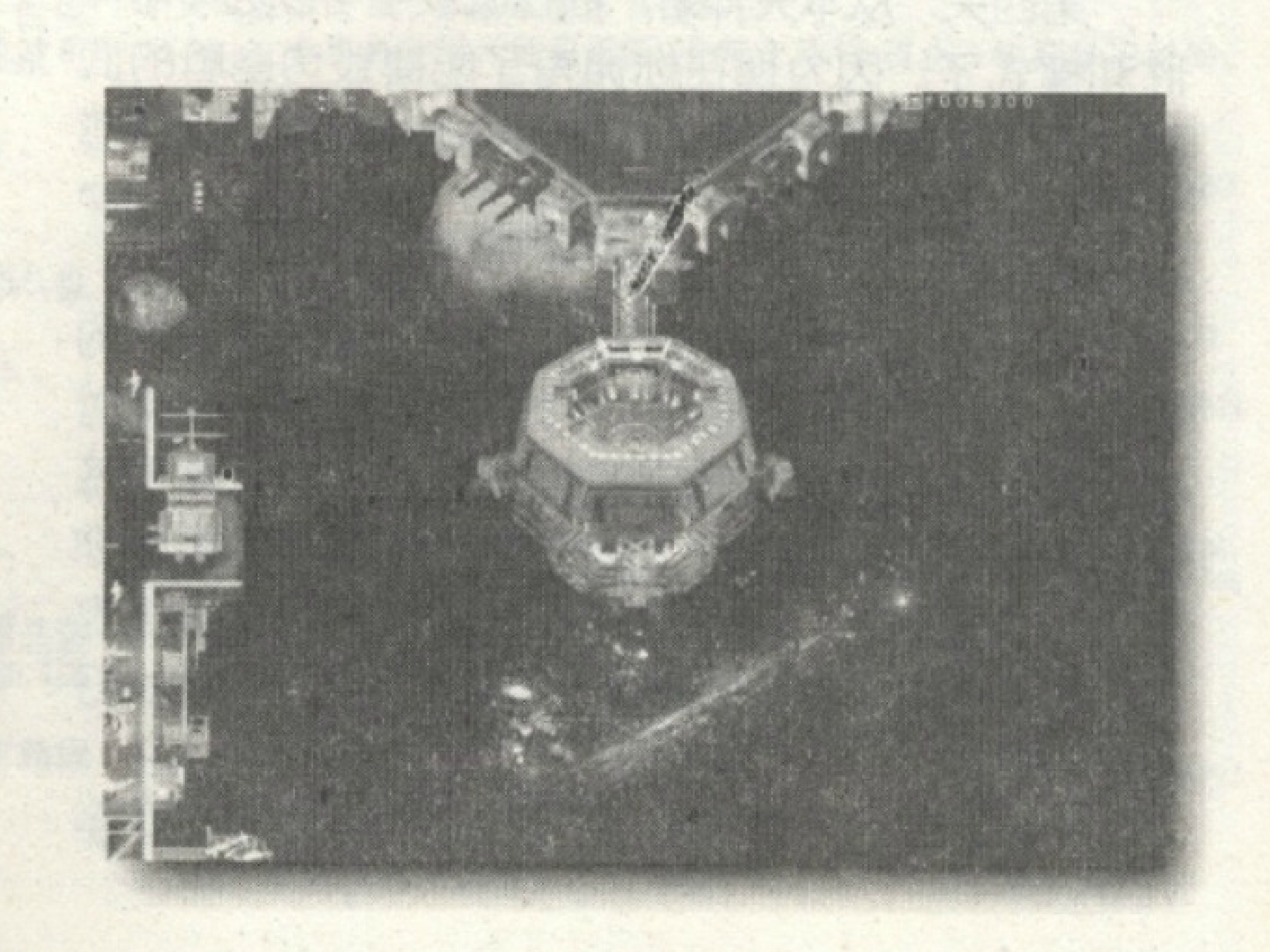
本关较有难度，关键在于熟练使用杀手、卫士和偷猎者，根据这三种武器的特性，针对不同的敌人灵活运用，以己之长克彼之短。不要直接飞到敌人基地上，要步步为营，层层推进，集中优势兵力将敌人个个击破。千万注意保护好卫星，它可是你的眼睛。另外要记住当己方的机器人弹药打光后，赶快回基地补给。再有就是战斗过程中注意多存盘。

第八关：经过前七关的鏖战，我想大家对这个游戏中的武器、战术等已经有了大致的认识。先别忙着乐，后面还有十一个艰险的任务需要你完成呢，还将有三十种武器和建筑物相继出现，真正的考验还在后面呢。不过为节省篇幅，我将主要讲一讲每关最关键的地方，其余部分留给大家自由发挥吧。

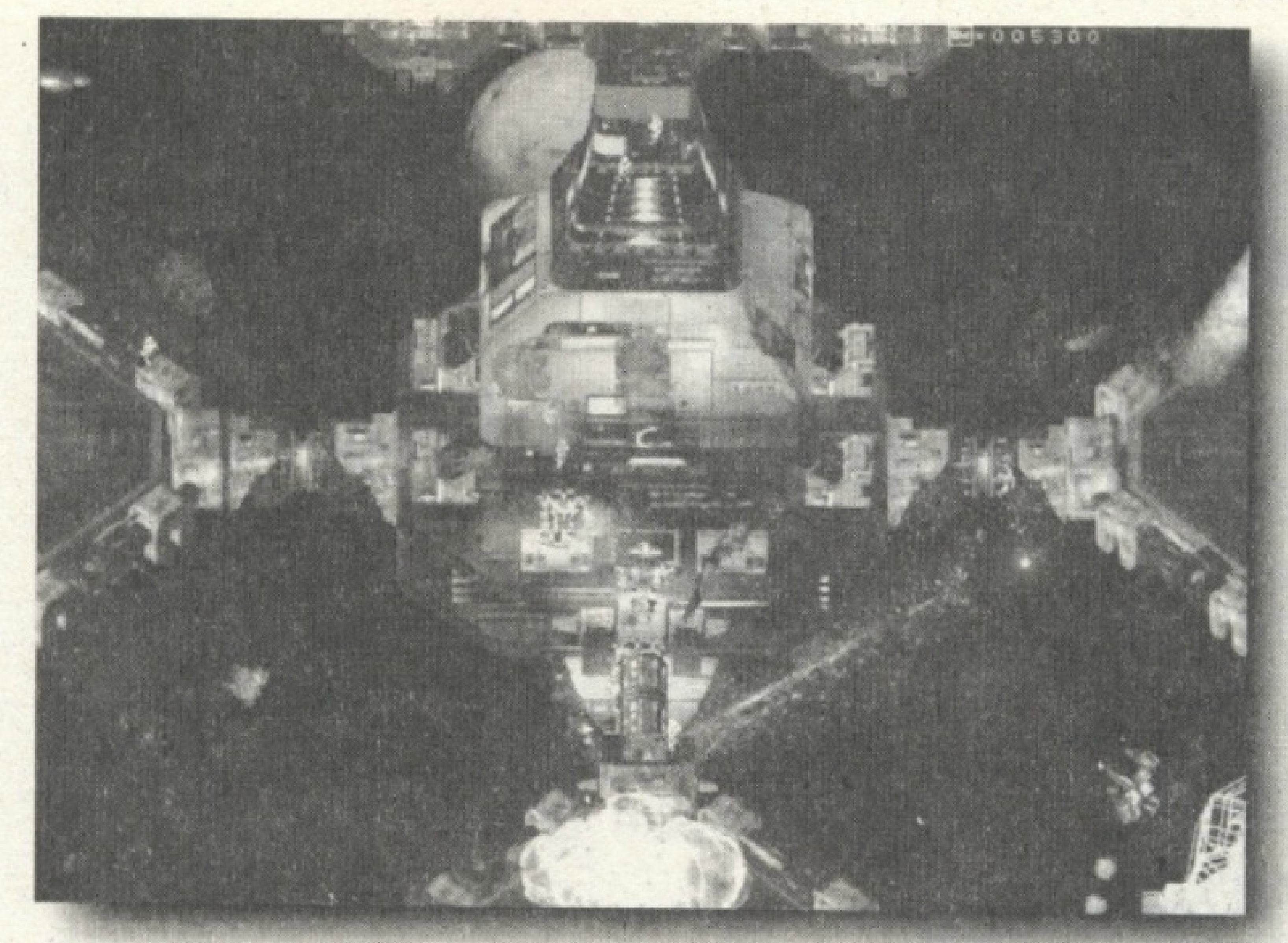
本关的技巧在以后的任务中也广泛适用——仔细观察敌人基地的结构，找出连接关键的地方，干掉它，会取得事半功倍的效果。你可能会问：为什么不直接打老窝儿呢？那不是一下就全完了吗？直接打老窝儿有时也可以，但那里通常防御度较高，直接打的话往往会付出高昂的代价。

第十关：又是一个特殊任务关，难度可不小。本关根本不能生产任何武器，只能依靠原始兵力打过去。除了第七关提到的注意事项外，还要注意：更仔细地运用己方的武器特性，更仔细地观察敌人基地的结构，更仔细地保护自己的兵力，更频繁地SAVE。

建议先从你基地左侧开始，一路打过去。这一关可以说是前面几关中所有战术的一个小结，非常细微的一点差错都可能会影响到你的生死，祝你好运！







第十一关：任务越来越艰巨了，本关你将面对三方敌人的疯狂猛扑，而且你还“诞生”在战区的中央。来不及了，时间就是生命，赶快疯狂造炮塔吧，四面都要造，而且在此之前还要造一座星际港口，并通过它疯狂购买大量军备物资，来帮你抵住敌人的群殴。当你的兵力基本上能与敌人抗衡后，一定要造维修舱，它会帮你把被打得破破烂烂的基地修好。本关能源不是大问题，待发展起来后先干掉下中部的蓝方，然后……报复的时机终于到了！

第十二关：本关我方有两个基地，放弃己方左上部的基地，把所有兵力移到中间的基地上，大力发展这个基地。敌人有三方，你可用的资源有中间和左上两处。本关新出现的装置是升级装置，在资源允许的情况下建议多造些，可加速你的导弹和激光武器的威力。驱逐舰非常有用，能安置八个堡垒，跑得也快，可以多造几艘，不过一定要注意SM的余量，没钱什么事也干不成。

第十三关：本关难度一般，我要提醒你的就是：资源距离你的初始位置较远，在左上角，你得先派资源探测卫星去侦察一下，然后把基地移到资源附近。其他的嘛，我授权你全权指挥一把，别辜负了我的期望啊！

第十四关：从第十一关开始，陆续出现了一些各种各样的升级装置，你会发现敌人的武器威力明显加大，这都是升级装置造成的。你要注意相应地升级自己的武器，否则光有人数上的优势也是白搭。本关敌方新增加一种远程导弹发射架，但不是特别厉害，别害怕！

第十五关：这又是一个特殊任务关，然而相对来说它还没有第十关难。先去打左下的基地，那儿有维修舱，有了它再去打其他地方，你心里就有底了。本关新出现的比较重要的武器是“梦想”的情人——雅典娜，并非貌美如花，可你也别克守“好男不和女斗”的陈规，该出手时就出手。

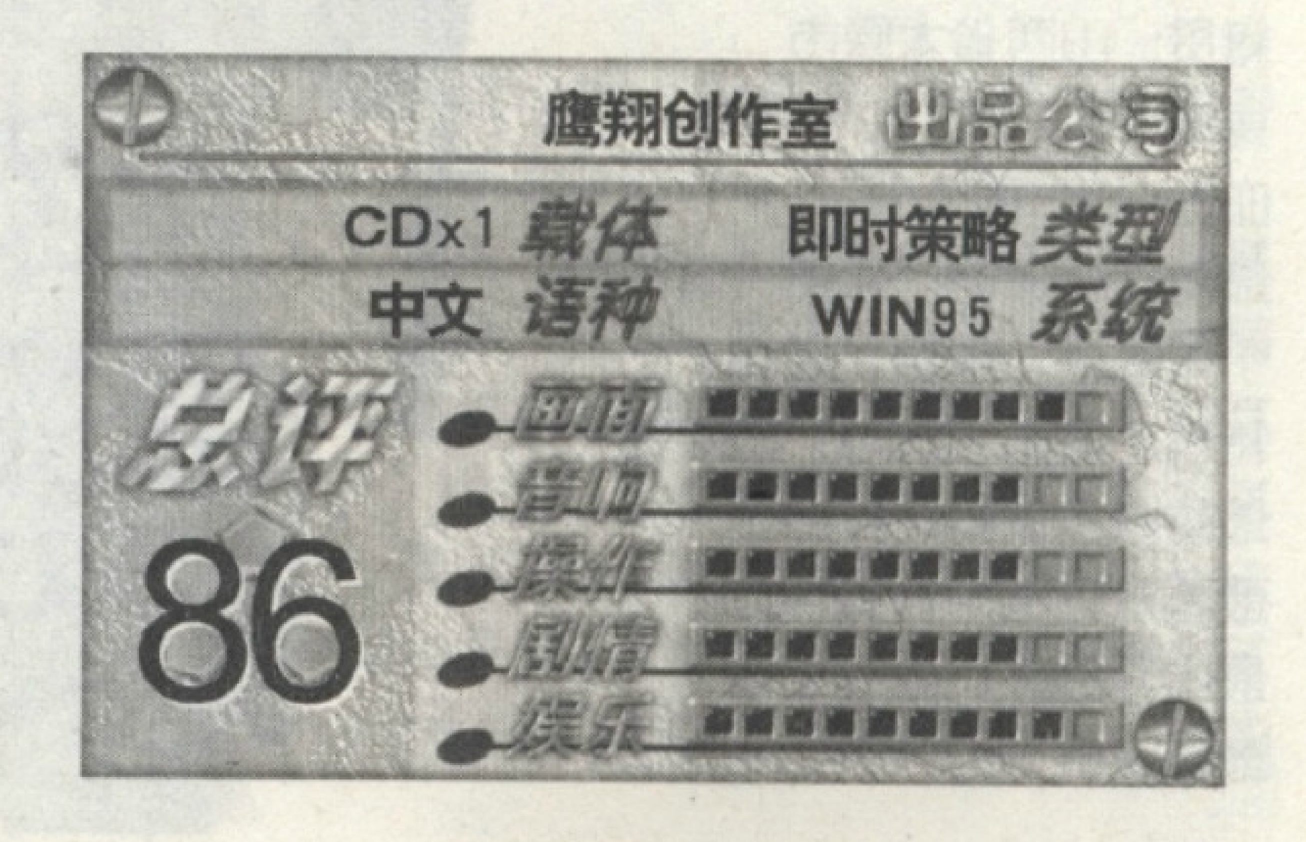
第十六关：醒醒、醒醒，要出事了，“梦想”又鼓捣出一件高科技武器——鱼雷，这个东西六亲不认，得哪打哪，进攻它的时候要小心点，必要时可以避一下，鱼雷不会转弯儿。

先打右中的黄军，然后……

第十七关：敌人有三支部队，只有黄军（怎么我感觉又回到了四几年？）疯狂向你进攻，另外两支部队则一个劲儿地扔远程导弹，你可以好好尝试一下鱼雷的威力。造一座小指挥中心，装上电厂、推进器和鱼雷发射架，轰掉右下的蓝军和绿军，然后找黄军去报仇！

第十八关：胜利在望啦！董存瑞，总攻的时间到了，发挥你积累了十八关的战斗经验，资源也很丰富，想怎么干就怎么干吧！要是我的话，就把敌人甲板上的所有东西轰平，然后，无数的火狼，群狼齐上，端掉梦想的老巢！

结尾动画说的是人类恢复了和平，你的战斗历程也可以暂告一个段落了。不过，十八个任务关之后还有更激动人心的网络对战等着你呢，去找你的战友决战吧！



“中国劳拉”真人模特评选活动

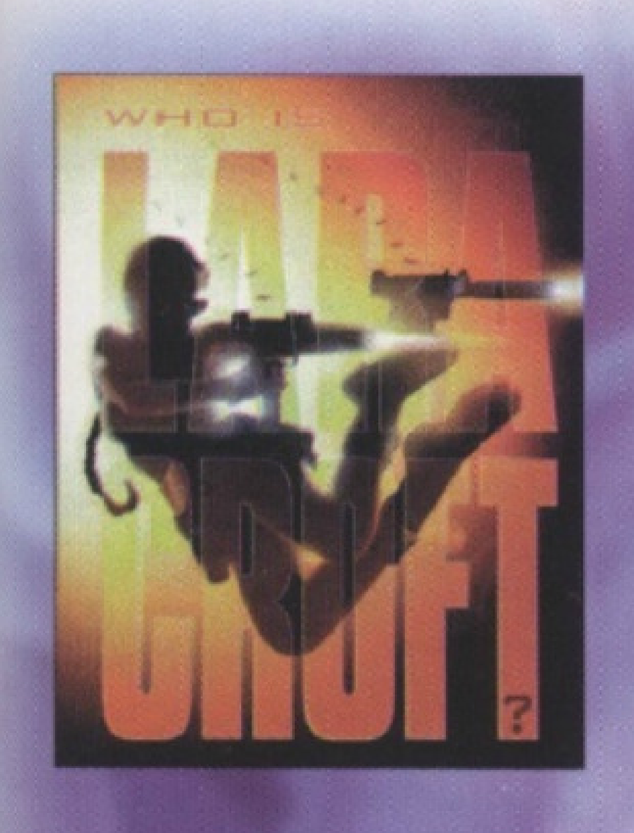
最终候选人（二）



张煜 小姐
芳龄：22
星座：双鱼
籍贯：山西
身高：170cm
职业：北京广播学院学生
（详见本期活动特稿）

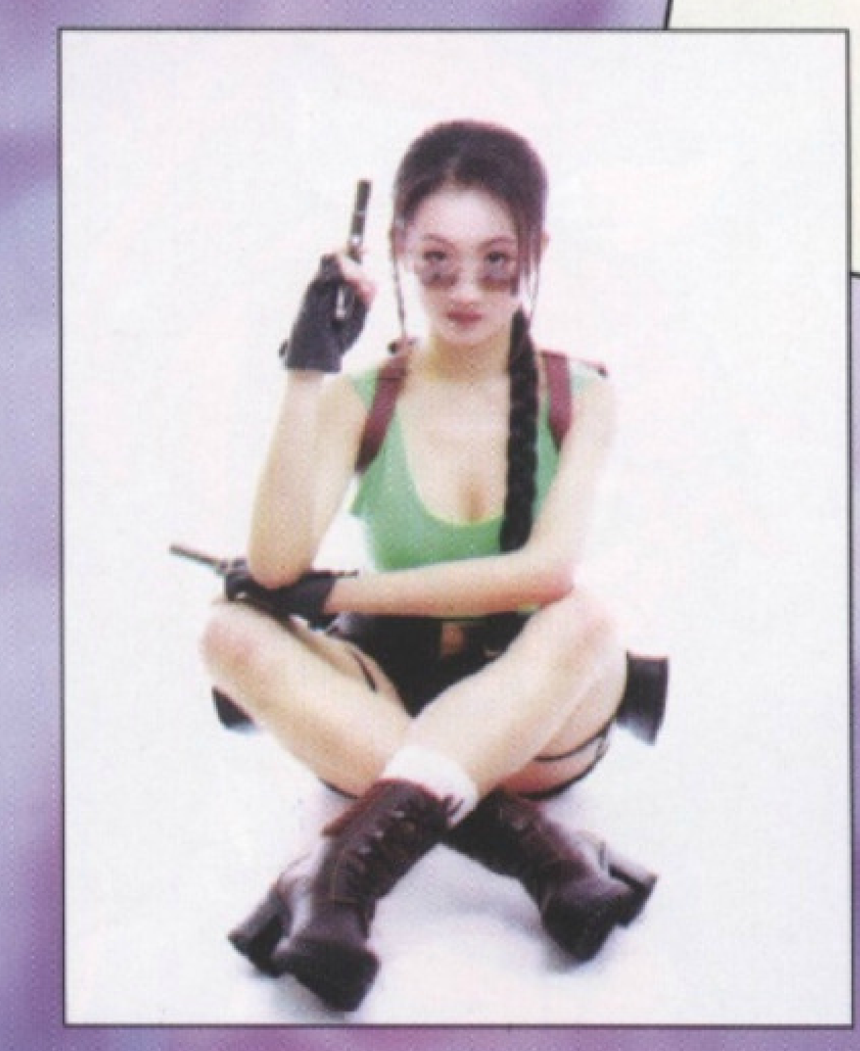






李婧 小姐
芳龄：？？
星座：双子
籍贯：重庆
身高：168cm
职业：北京舞蹈学院学生
（详见本期活动特稿）







世纪末的真爱传说，在白色的情人节中送给你的礼物

这是一个以高校生活为背景的超人气恋爱养成游戏，全日本销售超过1 500 000套。主角跨入光辉高校的校门，即将开始三年学生生活，突然发现已经多年未曾连络、从小青梅竹马长大的女孩藤崎诗织恰好和自己分到了一个班上。在这所浪漫的学校中，有着一个美丽的传奇故事：“在毕业的那一天，如果女孩在传说的大树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，两人将获得永远的幸福。”……

凡在北京大众（晶合）软件邮购中心预定《心跳回忆》的读者均可获得《飞向北京》光盘和年历卡各一张

零售价：38元
国内邮购请加邮费6元



日商科乐美(KONAMI)授权
《大众软件》杂志社出品

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
零售部电话：(010)65266244、65232585－61
邮购中心电话：(010)67024050
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书摊有售

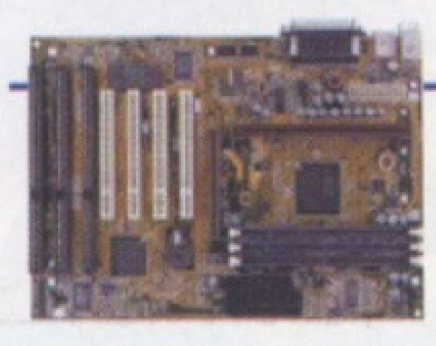


99年1月号CD让你有惊艳的感觉吗?
然而还是若有所失?
你在期待什么?
一套正式完全版的软件?
一套完全版的游戏?
何不看一眼2月号的新春特辑?
大众软件 2 1999 CD
2CD
《毁天灭地》完全正式版
贺岁大礼
完全正式版
随1999年2月号光碟月刊附送,
附带数首动听CD音轨。
杭州晶天公司独立制作主打港台市场的"毁天灭地",作为一款另类A.RPG,有着炎龙风格的流程,街机格斗势出招华丽动画对战,丰富主线情节,无疑会是RPG FAN的新欢。
2CD ¥19
毁天灭地

ASUS 华硕 非凡体验

100 MHz 高速感觉

P2B





★ Intel强劲的440BX芯片组，支持100MHz Front Side Bus系统频率，可使用目前233MHz至450MHz，以及未来更高速Pentium Ⅱ中央处理器，并且内建了一组开机型病毒防护anti boot-virus (TCAV)BIOS,提供了为网络服务器与工作站使用之高效能.

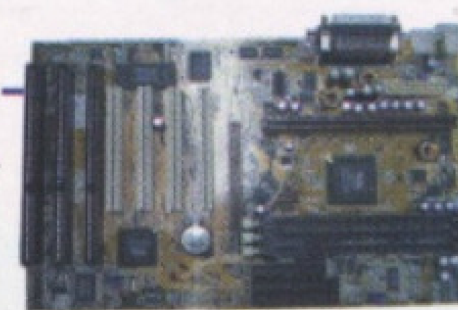
★ P2B-LS主板：内建选购Ultra2 SCSI功能的Adaptec AIC 7890 Ultra2 SCSI控制器芯片与最高1GB系统内存。Ultra2 SCSI的数据传输频宽将被提高至80MB/s数据传输率，可以让3D与视频功能等相关应用程序执行起来更加顺畅；另可选购内建100Mbps Intel 82558具备唤醒功能(Weke-On-AN)网络控制器以提供高速网络传输与运作之最佳电脑平台。

★ P2B-DS主板：提供双Pentium Ⅱ中央处理器，它使用了DIB(Dual Independent Bus)与100MHz FSB (Front Side Bus)的规格设计，充分发挥双处理器之效能，提供更为强大的运作效率以满足所有专业用户的需求。

★ 所有华硕P2B系列主板皆具备与ACPI兼容的BIOS可符合PC98/Win98的认证，让您的系统完全符合新一代电脑的需求。

★ P2B可稳定超频至133MHz.

P2V

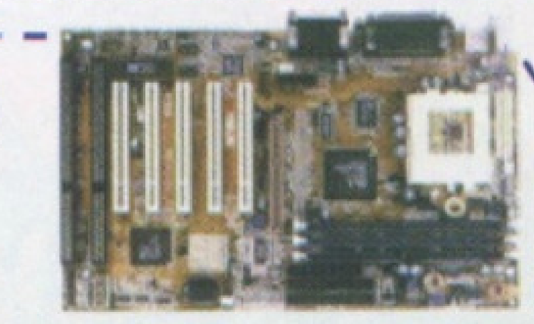


Slot 1
Apollo Pro-Plus
100/66 Front Side Bus
3xDIMMs for SDRAM/EDO
Health Monitoring & LDGM
ATX From Factor

★ 支持 Slot 1 Pentium Ⅱ 或 Celeron 233-450MHz处理器
★ VIA Apollo Pro-Plus 100MHz AGP芯片组
★ 支持1×(66MHz)和2×(133MHz)传输方式的AGP接口
★ 系统健康状态监控(ASIC)直接探测处理器温度和电压
★ 2M AGP BIOS,支持ACPI,DMI,PnP,Green,Symblos SCSI 和TCAV
★ 通过Y2K测试
★ 可稳定超频至133MHz

100 MHz 精选

P5A/P5A-B



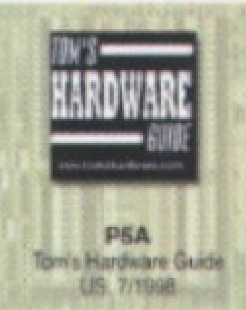
智慧型主板

★ 内置ALi M1541 Aladdin 5 AGP芯片组
★ 强力支持Intel Pentium 75-233MHz、AMD-k5/k6/k6-2、
★ IBM/Cyrix6x86MX、M Ⅱ各类Socket 7中央处理器
★ 支持100兆内存总线
★ 最新AGP图形显示接口
★ 高速管线爆发式512KB二级缓存
★ 通过Y2K测试
★ 电脑系统健康状态自动监控(Intel LDCM+ASUS PC Probe)
★ 可稳定超频至133MHz.



内置华硕独家自研的特别软开关，有效防止CIH类伤害BIOS的病毒侵入。

华硕得奖 世界各专业电脑杂志的共同推荐



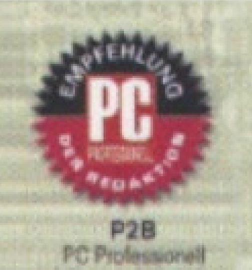
P5A
Tom's Hardware Guide
US. 7/1998



P2B-LS
PC PRO
UK. 9/1998



P2B-LS
CHIP
Hungary. 8/1998



P2B
PC Professionell
German. 8/1998

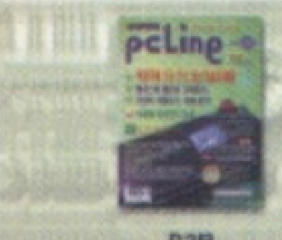


P2B
C1
German. 4/1998



P2B
PC PRO
UK. 7/1998


P2B
PC World
Turkiye. 6/1998



P2B
PC LINE
Korea. 6/1998


P2B
DOS/V
Japan. 5/1998

ASUS® 华硕电脑





欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn
消费者热线：010-65542790-101 Email:Info@asus.com.cn

华硕产品展示服务中心：

北京：010-62638622 010-62636755
武汉：027-87858597
南京：025-3213215
西安：029-2245175
上海：021-54900103
成都：028-5592310
天津：022-27471069
杭州：0571-8070471
合肥：0551-3665792
厦门：0592-5112608
广州：020-87592635
贵阳：0851-5894888
郑州：0371-3845618
哈尔滨：0451-6205695
长沙：0731-4113893
南昌：0791-6291318
沈阳：024-23882727
济南：0531-6988304
重庆：023-68790389
昆明：0871-5153526
乌鲁木齐：0991-583741
深圳：0755-3244286
海口：0898-6718275

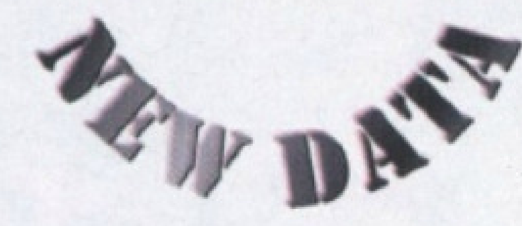
Ubi Soft

FOOTBALL WORLD MANAGER

世界足球经理



FOR THE 1998/99 SEASON



游戏允许玩家设计自己的形象，创造一个最象自己的足球经理！

来自50多个国家、1000多个俱乐部、25000名职业球员，将为您演绎70多个联赛的风风雨雨。

各国完整的杯赛和比赛日程。每周1000余场比赛，源于真实战事。真实再现各地比赛的出场名单、比分、和红、黄牌记录。

全权负责手中俱乐部的经营。

同一时间，总共8个玩家可以分别经营8个俱乐部。

图形、动画和声效都几乎可以乱真当今真实赛事。

绿茵场上，群雄争霸，

试问谁是真正的

世界级足球经理！



上海育碧电脑软件有限公司

地址:上海市张杨路500号18楼 电话:(021) 58788969-223.232 http://www.ubisoft.com.cn

邮编:200122 传真:(021) 58367021 http://www.ubisoft.com


TOP TEN
请所有人吃大餐
孫小美
$9865721
$9865721
$9865721
1.仙剑奇侠传
2.盟军敢死队
3.星际争霸
4.风云
5.暗黑破坏神
6.大富翁IV
7.沙丘2000
8.足球98
9.世界杯98
10.铁甲风暴
1999.1

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00 元